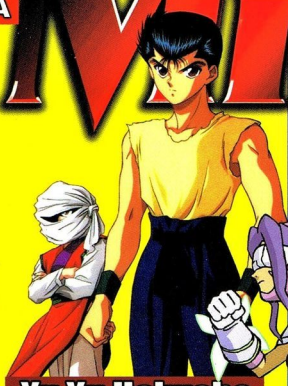
MANGA

NOTICIAS – CÓMICS – PASATIEMPOS – OPINIÓN – PÓSTERS – HENTAI

Año 5 - Número 43 - Incluye CD-ROM - 4,80 €

Minami

Anunciada en TV



Yu Yu Hakusho

Ayashi no Ceres

Saint Seiya Hades

LLEGA...

DIGIMON

DIGITAL MONSTERS

y además...

Hellsing, Kasumin, Ulises 31, Lo último de Watsuki, Moda Revival, Morning Musume, ¡y muchísimo más!

LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS

8 414090 223881 00043

LA REVISTA DE MANGANIME MÁS VENDIDA DE ESPAÑA

CON CIEN CAÑONES POR BANDA...

¡BASTA YA!

iento en popa a toda vela, no corta el mar sino vuela, un mundillo chiquitín. No espero que conozcáis la referencia, pero el caso es que sí, nuestro mundillo, tal y como ya anunciaba hace unos números, ha resurgido de sus cenizas y va viento en popa.

¿Y por qué? Pues sobre todo porque tenemos de nuevo anime en televisión. Y no cualquier canal, sino los nacionales, los públicos que son gratis y además emiten en el idioma nacional, el español, para que todo el mundo lo entienda. Porque también emiten mucho anime los canales de pago o los autonómicos, pero los primeros porque casi nadie los tiene y los segundos porque muchas veces no están en el idioma nacional y por tanto sólo una pequeña minoría los entiende, el caso es que jamás tendrán tanta influencia o repercusión como el anime emitido en los canales nacionales. Así pues, anime en canales nacionales, mucho, y con títulos que se presume que traerán mucha cola, como Digimon Frontier, One Piece o Hamtaro.

Pero la tele, aunque lo principal, no es lo único. Por ejemplo, todos habéis visto el anuncio del curso para aprender a dibujar estilo manga y el de anime en DVD. El primero es algo que seguro que será un éxito, pues sin ir más lejos aquí en Minami muchas de las cartas que llegan son preguntando dónde pueden aprender a dibujar estilo manga. El segundo ya variará según el precio y la calidad de los títulos ofrecidos (omitiré comentarios sobre ese anuncio que parece indicar que el manganime sólo te puede gustar si eres más raro que un perro verde). El caso es que tenemos anuncios en televisión de cosas relacionadas con el mundillo que nombran bien clarito las palabras "manga" y "anime".

Más cosas, no directas pero sí relacionadas, serían detalles como que ahora que ha vuelto a salir a la luz el asesino de la katana, José Rabadán, nada se ha mencionado de videojuegos; o que un conocido presentador sin pelo de un no menos conocido programa de música a quien se ha podido ver en algún que otro salón del manga, haya aparecido con una camiseta que rezaba: "Juego a rol y no he matado a nadie (todavía)". Pequeños detalles que dicen mucho.

No se vayan todavía, aún hay más. Llevo un tiempo infiltrado por el mundo de los fansubs, y durante el mismo he podido comprobar cómo se alcanzan los dos extremos: Fansubs que ofrecen series y películas editadas legalmente en España al muy poquito tiempo de haber aparecido en el mercado y fansubs que ofrecen series emitidas en televisión ordenadas y ya convertidas al formato digital. Mientras que para los primeros sólo tengo malos deseos y peores palabras por su labor de destrucción del mundillo, alabo a los segundos, pues facilitan que la gente pueda tener para siempre en un formato relativamente duradero esas series que tanto gustan y que no siempre se pueden tener (por ejemplo, mis cintas con Touch o KOR estaban ya en las últimas, y ahora gracias a estos servicios las tengo en CD, con lo que me aseguro el vicio unos cuantos añitos más).

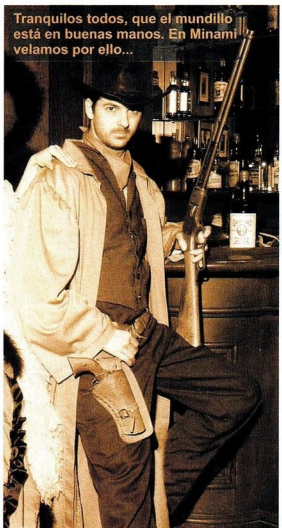
Y para terminar, que ya es hora de hablar un poco también de la revista (que vale que el mundillo vaya genial pero más vale ir con precaución que la cosa puede desestabilizarse en cualquier momento), recordar que este número aparecerá justo para la celebración del IX Salón del Manga de Barcelona (por cierto, ya sabéis que el salón es también el aniversario real de Minami, pues fue durante el salón de 1998 cuando los jefes supremos me propusieron realizar esta revista, que vio la luz apenas un mes después), el evento manga considerado más importante de España y desde luego el evento en el que más novedades se presentan, así que nueva descarga de material manga (¡y que dure!). Desgraciadamente, este año Ares Informática no tendrá representación oficial ni stand, así que no nos busquéis porque no estaremos. Bueno, sí estaremos, algunos, pero a título personal y no como representantes de ninguna revista o de la editorial. Porque, obviamente, yo volveré a ser el maestro de ceremonias y animador del cotarro (si no no sería un salón), y muchos de nosotros hemos colaborado en mayor o menor medida con la realización del evento.

Más cosas a tratar... Por ejemplo las ausencias de este número: Echaréis en falta para empezar el laboratorio científico, que se tomará un descanso de unos meses para poder volver lleno de nuevas y refrescantes ideas (no es fácil recabar tanta y tan buena información); Gran Hermanotaku, que también descansa este mes para daros tiempo a vosotros a escribir a Pakouji con ideas y sugerencias; y el artículo sobre Harry Potter, pero es que como la tercera película parece confirmado que no se estrenará hasta el verano que viene y la versión española del libro aún no ha salido, hemos preferido dejarlo para cuando esto ocurra y así poder comparar.

También habréis notado que hemos vuelto a poner en portada lo de que la revista está anunciada en TV y que es la más vendida en su campo. Como dije, hacía una pausa en el recordatorio hasta que se considerara conveniente, y obviamente el salón, con la de gente nueva que atraerá, parece un momento indicado para hacer saber a todas las nuevas incorporaciones esas pequeñas realidades del mundillo.

Y ya. Nos vemos en el salón, y si no, el mes que viene más.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



Tranquilos todos, que el mundillo está en buenas manos. En Minami velamos por ello...

PD: Aunque no es habitual que yo dedique números, voy a dedicar el presente a la valiente Irina, que ya se ha puesto en contacto con nosotros y a la que espero ver este salón.
PD2: Y recordad que ya está a la venta, por fin, el CD de las ganadoras de Operación Friki. Veamos su efecto en el mundillo...
PD3: Si sois de los que me habéis amenazado de cara al salón y tal (qué aburrimiento, todos los años igual), podéis usar la foto para reconocerme, por si acaso es que no me localizáis (ya que estaré "escondido" encima de la tarima principal con un micro en la mano).

CONTINUARÀ

MANGA, ARTBOOKS, REVISTAS DE ANIME Y COMIC, CD´S, TRADING CARDS, MERCHANDISING...
TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO
SOLICITA NUESTRO CATÁLOGO*

VIA LAIETANA 29 08003 BARCELONA TELF. 93 310 43 52 FAX 93 310 45 21
E MAIL: enric@continuara.jazztel.es

*ENVIA UNA CARTA ADJUNTANDO TUS DATOS, UNA FOTOCOPIA DEL D.N.I. Y 1.50€ EN SELLOS

Minami

AÑO 5 – NÚMERO 43

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Manuel Fco. ^Gea^, Aleix Ibars, Isadora, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Leticia CA, Lirin, Mazochungo y Dani "Argonath"
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez y Cristina Ortega
Corrección de textos y estilo: Lázaro Muñoz
Diseño y Maquetación: Óscar Sardà y Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García y Lázaro Muñoz

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
DIGIMON FRONTIER

03 Editorial
05 Sumario
06 Noticias
14 Hellsing
16 Ayashi no Ceres
18 Digimon Frontier
23 Saint Seiya Hades
24 Yu Yu Hakuso
30 Kasumin
32 Ulises 31
33 Noise
34 Lo último de Watsuki
36 Moda Revival
38 Laboratorio Científico
40 Hentai
42 La opión de Lázaro
44 ¡Esto es Greenwood!
45 Desde la Torreta de Mazinger Z
46 La opinión de los lectores
48 Japón Práctico
50 Pasatiempos
52 Cómic
55 Frikis sin dinero
56 Operación Friki
58 Morning Musume
60 Correo
63 Carátulas
· Digimon Frontier
· Yu Yu Hakuso
65 Suscripción
66 Instrucciones del CD

AGRADECIMIENTOS...

AZAKE EDICIONES · e Glénat · IVRÉA · Jonu Media · MANGALINE · NORMA Editorial · PLANETA DAGOSTINI COMICS · Selecta Visión · ADV FILMS · ARAIT MULTIMEDIA, S.A. · BANDAI entertainment · CENTRAL PARK MEDIA · FOX KIDS · manga films · Pioneer · VIZ VIDEO

por Mazochungo y Lázaro

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Aquí nos tenéis, con la correspondiente entrega de noticias (que como este número coincide con el salón, viene cargadita la cosa). Y sin más entretenerse, vamos allá.

Empezamos refiriéndonos a tres novedades que recientemente ha anunciado la Editorial Ivrea: en primer lugar tenemos **Kaikan Phrase** (o **Kaiphra**, para abreviar), obra de la autora de **Virgin Crisis**, *Mayu Shinjo*. Su reciente finalización en Japón ha dejado a sus espaldas un total de 18 tomos, uno de ellos especial, en los que la historia se centra en *Sakuya*, el líder de una banda de rock, que un buen día conocerá a una joven estudiante de secundaria, *Aine*. A partir de ese momento, *Sakuya* quedará tremendamente atraído por el talento de *Aine*, quien acabará convirtiéndose en la autora de las letras de sus canciones. La publicación de esta obra se prevé para los últimos días de octubre.

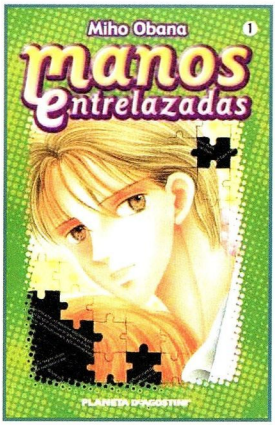
La segunda de las novedades que nos trae es **Lost Universe**, título sobradamente conocido (cuya versión televisiva, por cierto, han podido disfrutar muy recientemente y en abierto los aficionados italianos) que inevitablemente nos recuerda a **Slayers**, pues ambas llevan los guiones de *Hajime Kanzaka* y los dibujos de *Shoko Yoshinaka* (y además ambas historias se desarrollan en el mismo universo). **Lost Universe** habla del enfrentamiento entre las fuerzas de la luz y las fuerzas de la oscuridad, encarnadas en los diversos personajes de la historia. En palabras de la propia editorial, este título de fantasía heroica bien nos recuerda en unas ocasiones a **Slayers** y en otras a **La guerra de las galaxias**. El formato de publicación será de tomos mensuales (a partir de noviembre) de 100 páginas cada uno.

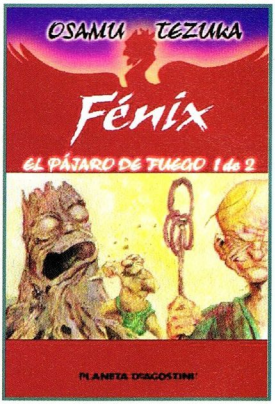
Sin dejar aún de lado a *Reena*, *Gaudy* y compañía y para terminar con los lanzamientos de Ivrea, en diciembre saldrá a la venta **Slayers: Knight of Aqua Lord**, la entrega más reciente de esta saga. En este caso, *Kanzaka* (en asociación con *Tommy Otsuka* y el Studio Zombie, y con *Rei Araizumi* en el diseño de personajes) decidió generar una historia nueva, en lugar de basarse en novelas previas. De alguna manera, esta entrega es una continuación a la serie regular de **Slayers**, pues la historia comienza con la ruptura de la Barrera Mágica que aísla el mundo de *Reena* del resto del planeta. La publicación de este título empezará a finales de año.

Y, novedades aparte, siguen con sus títulos en curso, de manera que cuando leáis esto ya deberíais poder encontrar **Slam Dunk** 8, **Katteni Kaizo** 5, **DNAngel** 3 o **DayDream** 4.

En cuanto al resto de editoriales, vamos a hacer una actualización de las novedades que ya os venimos mencionando últimamente. Empezamos con Planeta, que saca **Tokyo Babylon** de *Clamp* en forma de siete tomos mensuales en los que recuperan la historia de *Subaru Sumeragi*, decimotercer líder de una familia de médiums que lucha por mantener el equilibrio en Japón. Pero la muerte, la locura y el sentimiento de culpabilidad acaban resultando una carga demasiado grande para el alma pura de *Subaru*.

Asimismo nos traen **Manos entrelazadas** (Kono te wo hanasanai), de *Miho Obana* (autora de **El juguete de los niños**). Se trata de dos tomos en que se nos cuenta el relato de *Kou*, quien, junto a su hermano mayor, se dedica a





regentar la tienda familiar desde que murieron sus padres. Pese a que ha pasado mucho tiempo, *Kou* nunca ha podido olvidar a su primer amor, una niña que vivía en la casa de al lado cuando era pequeño, *Yukako*, que desapreció un día dejándole tan solo una nota de despedida. Tenéis más información en el artículo que a esta serie dedicamos hace poco.

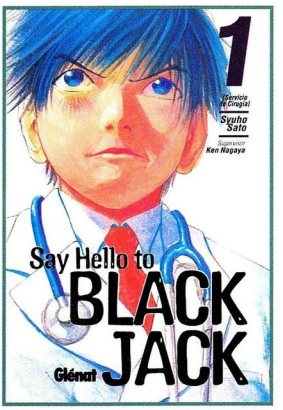
El lobo solitario y su cachorro (Kozure Okami), de *Kazuo Koike* y *Goseki Kojima*. Será un total de diez tomos lo que ocupe este título, posiblemente el manga adulto más conocido en Occidente, **El lobo solitario y su cachorro** (conocido por muchos como Lone Wolf & Cub) abrió los ojos de, entre otros, *Frank Miller* (autor de varias de las cubiertas de esta edición) y también inspiró a *Max Allan Collins* a la hora de escribir **Camino a la perdición**. Este producto, que será distribuido exclusivamente a librerías, conforma un manga histórico (en todos los sentidos de la palabra) cuya publicación en Japón ha terminado recientemente.

Fénix - El pájaro de fuego (Hi no tori), volumen 2. De *Osamu Tezuka*, consta de dos volúmenes que constituyen la saga titulada "El pájaro de fuego". Al igual que en el caso anterior, esta producción sólo podrá encontrarse en librerías especializadas.

En lo que respecta a Ediciones Glénat, es de destacar el nacimiento de la "**Colección Osamu Tezuka**", cuya primera incorporación será **Astroboy** (Tetsuwan Atom). Las andanzas de este superhéroe creado en los años cincuenta y conocido internacionalmente se ambientan, curiosamente, en el año 2003. Esta magnífica historieta nos habla de cómo *Astroboy*, antes de convertirse en robot, había sido un niño al que, a causa de un accidente, su padre decide regenerar el forma de androide, si bien más adelante lo repudiará ante su incapacidad para crecer. Un mundo de fantasía futurista donde los sentimientos humanos y los robots se entremezclan constituye esta influyente obra, clave para toda la producción posterior de cómics. Esta serie fue comentada en el número anterior.

También publicará **Hijos de la oscuridad** (Yami no Matsuei), de *Yoko Matsushita*. Esta obra, de gran éxito en Japón, se recrea en un universo de magia, fantasía y romances en cuyas páginas también nos encontramos la espiritualidad oriental y el budismo como otro elemento característico.

Y coincidiendo con el final de la publicación de **Fushigi Yuugi** en España, Glénat sacará también el álbum de ilustraciones de este título, así como la serie regular de **Ayashi no Ceres: la leyenda celestial**, cuyo argumento está protagonizado por *Aya Mikage*, una estudiante de secundaria aparentemente normal, hasta el día en que descubre que su familia planea matarla y que, de hecho, ella es la reencarnación de *Ceres*, un antiguo enemigo de la familia *Mikage*. Si bien la serie se espera para el Salón de Barcelona, el libro de ilustraciones lo anuncian para diciembre.



Otro libro de ilustraciones que nos traen al Salón es el tercero de **Card Captor Sakura**, en el que cada dibujo va acompañado de comentarios realizados por las *Clamp*.

También por estas fechas termina **Ranma ½**, de *Rumiko Takahashi*, que, tras años de publicación intermitente en España, ve cómo por fin, tal y como Glénat anunció en su día, todos sus tomos están disponibles en nuestro mercado.

En cuanto a títulos para adultos, Glénat nos propone **Say Hello to Black Jack**, de *Syuho Sato*, obra que analiza y critica el sistema sanitario japonés desde el punto de vista de un médico joven que descubre la imposibilidad de mantener su integridad dentro de su puesto de trabajo en un hospital y quedarse al margen de la corrupción que envuelve al mismo. Este drama, de notable éxito en Japón, ha dado lugar ya a una serie de imagen real y se muestra de lo más interesante.

Y otros títulos, algunos de los cuales están disponibles desde antes del Salón y otros lo estarán poco después, son: **Noise**, de *Tsutomu Nihei* (**Blame**), tomo autoconclusivo comentado en este mismo número donde se nos narra una serie de relatos cortos cuyos personajes y cuyos argumentos serían posteriormente reciclados por *Nihei* para crear la exitosa **Blame**; **Midori, la niña de las camelias** (Shojo Tsubaki), obra creada en 1984 por *Suehiro Maruo*, autor de **La sonrisa del vampiro**, en la que, como es habitual en sus obras, lo grotesco y lo que raya el límite de lo admisible están envueltos en una historia surrealista ambientada en un festival de monstruos, siendo en este tipo de ambiente donde la niña *Midori*, contratada por un circo tras la muerte de sus padres, encontrará el amor y la protección de un misterioso mago; y **Lunatic Love**, obra también de *Suehiro Maruo*, publicada inicialmente en una revista sadomasoquista en 1989 y donde se narran seis historias cortas relacionadas en todos los casos con lo esperpéntico, lo sensual, lo oscuro y lo atractivo donde tanto los dibujos como los textos están cuidados hasta el último detalle.

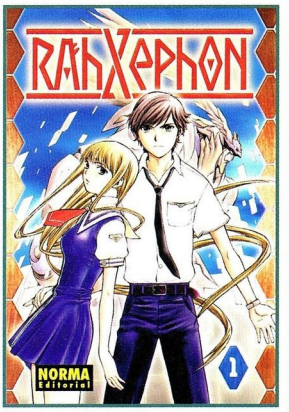
Por último, parece confirmado que Glénat tiene los derechos de **Gravitation**, aunque este título aún tardaría en ver la luz.

Por su parte, Norma Editorial debería tener ya a la venta **Los caballeros del mundo Mon** (varios autores), la versión en manga de la serie de anime que emite Fox Kids acerca de dos jóvenes que repentinamente se ven atrapados en un mundo de monstruos-mascota controlados por medio de cartas, enemigos y territorios fantásticos; y **Love Junkies** (de *Kyo Hatsuki*), título de temática "picante" donde el protagonista es un tío de lo más liberal que se ve envuelto en situaciones de lo más diverso.

Asimismo, Norma ha anunciado para el Salón del Manga el lanzamiento de una segunda entrega de **Japonés en viñetas**, obra de *Marc Bernabé*. En esta ocasión, se tratará la teoría necesaria para los exámenes 3 y 4 de los exámenes oficiales. Esta entrega viene presentada por *Yoshito Usui*, el creador de **Crayon Shin-chan**, y cuenta con la participación de *Javier Bolado*, *Gabriel Luque*, *J.M. Ken Niimura*, *Bárbara Raya* y *Studio Kosen*.

Además, habréis notado (pues hasta se anuncia en televisión xDD) que desde hace unas semanas el grupo Salvat ha puesto a la venta en kioscos la serie de fascículos **Curso de dibujo manga**, que estará compuesto por ochenta fichas, cuatro tarjetas por cada entrega, dos láminas de dibujo por entrega y varios archivadores. Los interesados en suscribirse al curso pueden consultar esta web, en la que se exponen las ventajas que obtendrán al formalizar su suscripción:
http://www.salvat.com/asp_salv/producto2b.asp?ids=42

Para acabar con Norma, sus novedades para el salón del manga de Barcelona, que son:



Rahxephon (1 de 2) (por *Yutaka Izubuchi* y *Takeaki Momose*). *Ayato Kamina* es un joven al que no le gusta el mundo en el que vive... hasta que descubre que ese mundo no es como siempre había pensado. Cuando *Ayato* es rescatado *in extremis*

por una agente de Terra, no tendrá más remedio que pilotar el gigantesco robot Rahxephon y enfrentarse a la misteriosa organización Mu.

.HACK (1 de 2) (por *Rei Izumi* y *Tatsuya Hamazaki*). *Shugo* y su hermana *Lena* entran cada día en la red para jugar a THE WORLD, el juego en red más extendido del mundo, con millones de jugadores. Allí se convierten en personajes fantásticos y hacen nuevas amistades a diario. Con más experiencia cada vez, intentarán emular las hazañas de un legendario grupo de aventureros: los .hackers.

Lawful Drug (1 de 2) (por *CLAMP*). *Kazahaya Kudo* y *Rikuo Himura* trabajan en una tienda de apariencia normal, pero su jefe siempre les hace encargos "especiales": recuperar un misterioso libro, capturar luciérnagas invisibles o ver una emotiva película. ¿Extraño? No más que los poderes que ellos poseen.

Hellsing (1 de 4) (por *Kohta Hirano*). La Organización Hellsing se dedica a acabar con los vampiros. Su mejor agente es *Alucard*, precisamente un poderoso vampiro. El problema llega cuando Hellsing y el grupo especial del Vaticano, el temible Escariote 13, cruzan sus caminos, y es que, para algunos, el único vampiro bueno, es el vampiro muerto. Tenéis más información en este mismo número.

Kamikaze (1 de 7) (por *Satoshi Shiki*). Este manga entra en el género de la "fantasía urbana", con combates de alto calibre y acción desenfrenada en el marco de nuestro propio mundo. Está a punto de librarse una terrible batalla entre los que quieren revivir a las 8084 temibles bestias derrotadas hace mil años y los que pretenden impedirlo.

Aparte de estas novedades, también saldrán los números correspondientes de **Chobits** (nº 7de 8), **Louie** (5 de 5, aunque sigue publicándose en Japón), **Evangelion** (tamaño prestigio, nº 15de 16 números, aunque casi seguro que en breve la continuarán hasta el 20 que corresponderá al tomo 10 y final de la colección en Japón) y **Evangelion** (tomo 2 de 8 tomos, aunque casi seguro que serán 10 por lo mismo que antes). Curioso lo de **Evangelion**, sobre todo algunos comentarios de los que se compraban la serie y que ahora la ven en formato tomo antes de que la suya haya terminado siquiera...

Vamos con Otakuland, que a sus títulos habituales de **Touch**, **Hiroshima** y **BT´X** suman la novedad **Samo**, una historia de un chaval que mata a su familia y al que meten en un reformatorio muy sangrienta y con mogollón de peleas. Además saldrá en un pack que contendrá los números 1 y 2 por sólo 9 euros.

Estos cuatro títulos es casi seguro que estarán para el salón. No así **Kabuto**, que salvo milagro tendrá que esperar a ExpoCómic para ver la luz.

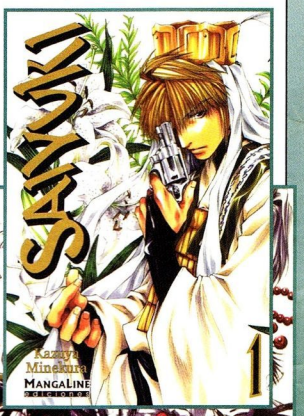
En cuanto a Mangaline, ya os anunciamos el mes anterior en primicia exclusiva sus novedades y proyectos de futuro, si bien ha habido cambios en las fechas, pues debido a problemas de imprenta no llegarán a tiempo al salón de Barcelona, y seguramente los mangas saldrán en noviembre (no decimos en ExpoCómic porque dados los roces anteriores entre editorial y organización quizá no se presenten ahí). Igualmente os recordamos sus novedades:

Para empezar, continuarán sus muchos títulos, y además están estudiando reeditarlos con todos los errores corregidos para que así resulten unas ediciones impecables. Igualmente, sacarán una revista de información gratuita. Tratarán de distribuir a grandes superficies para ver si se extiende la afición y, por supuesto, traerán nuevos títulos (ya decimos que en principio para noviembre). Serán:

Saiyuki (de *Kazuya Minekura*), obra que contará con varias páginas a color en papel satinado, editado a partir de la última edición de la obra en Japón. Su precio será de 7,50 €. Que además en su número uno incluirá un completo artículo de nuestra compañera Lirin, posiblemente la mayor experta del país en dicha serie.

Azuki (de *Yasushi Akimoto* y *Chika Kimura*), conocida por su éxito en TV. Este manga será occidentalizado, ya que pretenden facilitar la lectura a los miles de niños fans de esta serie. P.V.P: 5,50 €.

Y, por si esto fuera poco, tienen casi cerradas **City Hunter** y **3X3 Ojos** (la cosa será definitiva a finales de la semana de escribir estas líneas, pero desgraciadamente no podemos esperar).



LUPIN III

GOODBYE LADY LIBERTY!

¿Cómo robarías un vallosísimo diamento que está escondido en la Estatua de la Libertad?

¡Lupin lo tiene claro!

A la venta el 22 de octubre. PVP REC 21 E

DOLBY DIGITAL Stereo 2.0 · DVD VIDEO · 2 PAL · DVD9 · IDIOMAS: Japonés, Español, Inglés · SUBT.: Español · 4/3

CONTENIDOS

PELICULA	EXTRAS
-Nuevo Master Digital	-Menú interactivo
-Español Dolby Surround 2.1	-Acceso directo a escenas
-Japonés Dolby Digital 2.0	-Ficha técnica y artística
-Inglés Dolby Digital 2.0	-Fichas de personajes
-Subtítulos en Español	-Quiz Lupin III
-Formato de pantalla 4/3	-Galería de imágenes

DOLBY DIGITAL Stereo 2.0 · DVD VIDEO · 2 PAL · DVD9 · IDIOMAS: Japonés, Español, Inglés · SUBT.: Español · 4/3

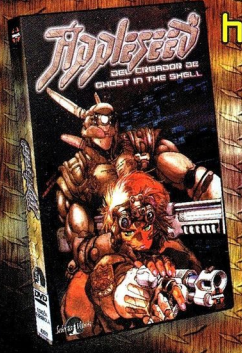
Del creador de GHOST IN THE SHELL

Appleseed

A la venta el 22 de octubre.

PVP REC: 21E.

Una guerra entre humanos y cyborgs está a punto de comenzar.



CONTENIDOS

- -Nuevo Master Digital
- -Español Dolby Surround 2.1
- -Japonés Dolby Surround 2.0
- -Inglés Dolby Surround 5.1
- -Subtítulos en español
- -Formato de pantalla 4/3
- -Menú interactivo
- -Acceso directo a escenas
- -Ficha técnica y artística
- -Ficha de personajes
- -Datos de producción
- -Galería de imágenes
- -Trailer promocional
- -Créditos originales

Selecta Visión S.L. C\ Diputación 37, Local 7B 08015 Barcelona
Telf: 933251022 - Mail: info@selecta-vision.com - Web:www.selecta-vision.com

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Para empezar, Antena 3 parece que vuelve a dar una oportunidad a algunas series ya emitidas previamente, pues entre semana ha empezado a emitir **Supercampeones** (Captain Tsubasa J) y los fines de semana **Yu-gi-oh** y **Dragon Ball Z**.

Ya que hablamos de **Yu-gi-oh**, sepan los aficionados a esta serie que a partir del día 12 de octubre empiezan a emitirse los nuevos capítulos a través del canal Nickelodeon. Suponemos (insisto: suponemos, porque a esta gente ya nos la conocemos...) que tarde o temprano acabarán emitiéndose también en Antena 3. Por cierto, la distribución en España tanto de **Yu-gi-oh** como de **Pokémon** corre a cargo de BRB Internacional.

Otro canal de pago que, tal y como ya anunciamos, tiene varias novedades en la cartera es Club Súper 3 / Buzz, pues en septiembre estrenaban **Doremi**; en octubre, **Kasumin** y **La pequeña princesa Yucie**; y en noviembre **Los doce reinos**.

También el Canal 9 valenciano ha estrenado ya **Doremi**. A estas alturas, los únicos canales autonómicos que no lo han hecho son el vasco y el gallego, aunque el vasco ha anunciado su intención de hacerlo a principios de 2004.

Y otro canal autonómico, el catalán, ha empezado hace unas semanas a emitir **Inuyasha** y **Magical Doremi**, según os veníamos avisando en las últimas Minamis. Además, parece que a finales de octubre emitirán **I My Me! Strawberry Eggs**, una comedia de 13 episodios.

En cuanto al canal Fox Kids, por el momento sabemos que a nivel europeo han comprado los derechos del anime **Sonic X**, producido por NHK y TMS. Por lo tanto, es de esperar que tarde o temprano acabe emitiéndose en la filial española. De hecho, la filial británica ha anunciado el estreno de la serie para la Semana Santa de 2004. Tenéis muchas imágenes e información en esta web: *http://www.sonicanime.net/images/screenshots/006/*

Por cierto, como curiosidad, os contamos que las dos cadenas de Canal Sur no sólo han comprado la serie **D'Artacan y los tres mosqueperros** (coproducción japo-española) sino que están negociando alguna otra de ese catálogo y, de hecho, han adquirido varios de los largometrajes que existen a partir de escenas de series producidas (o coproducidas) por BRB Internacional, entre ellos, los largometrajes de **David el gnomo** o **Willy Fog** (esta última, también coproducción con Japón). Y, por supuesto, este mismo ente ha estrenado junto con el nuevo curso **Ana de las tejas verdes**, el clásico anime que ya pudimos ver en Antena 3 hace algunos años y que ahora forma parte del catálogo de Planeta Junior que entre unas autonómicas y otras andan emitiendo.

En cuanto a los canales locales, nos consta que Localia TV ha comprado la serie **Calimero y Valeriano**, la secuela a la mítica **Calimero y Priscilla**, ambas emitidas previamente en TVE y ambas coproducciones europeo-japonesas. Su emisión está prevista para las próximas semanas. Y por otro lado también nos consta que la red de cadenas Retelsat está emitiendo **Pokémon** y **Robotronix**. Este último es un anime clásico de robots, pero que sabe Diox cómo se llama en japonés (pues lo que nos llega aquí es la versión americana y, además, no hemos tenido ocasión aún de ver ninguno de los episodios... sólo sabemos que la están emitiendo).

Más curiosidades: la productora y distribuidora BRB Internacional, que es quien gestiona en España los derechos del anime de **Kirby**, ha llegado un acuerdo con Disney para que sean los canales de Disney en España los que emitan esta serie (de hecho, empezaron a hacerlo el mes pasado) y para que sean también los canales de Disney los que emitan, en Portugal, la serie **D'Artacan y los tres mosqueperros**. Qué barbaridad, qué raros se están volviendo en Disney...

Otra curiosidad: el Canal Megatrix no ha muerto del todo... En estos momentos sigue emitiendo en abierto a través del satélite Hispasat, pero los decodificadores estándar de Digital+ no permiten sintonizarlo... Además, ni siquiera en la web de Megatrix hacen referencia ya a este canal. Pero, por supuesto, siguen emitiendo **Beyblade**, **El bosque de Tallac**, **Chicho Terremoto**, **Campeones**, **Wedding Peach**, etc.

TV y DISTRIBUCIÓN

Hablamos ahora de las editoras y las distribuidoras de anime. Para empezar, Selecta Visión anuncia el lanzamiento en DVD de no sólo la película antigua de **Ninja Scroll**, sino también el de la nueva versión "décimo aniversario", respetando el formato de doble disco de la edición japonesa (además, al parecer la cosa tendrá una publicidad un tanto "especial"). Y por si fuera poco, otra sorpresa que nos ha dado esta empresa es que para la película de **Lupin III: Goodbye Lady Liberty** han recurrido a las mismas personas que realizaron el genial doblaje que llevaba la serie televisiva, emitida en Tele5 años ha. Todo un placer (placer que, por cierto, no pudimos disfrutar en las películas de **Lupin III** que se editaron en español en el pasado) que agradecemos enormemente. Sólo una cosa... ¿Seguirán "en buena forma" dichos actores de doblaje, más de una década después?

Por otro lado, Selecta también nos ha hecho llegar un aviso en el que informa de que algunos ejemplares de su edición en DVD de **Patlabor 2** sufren de un problema de imagen que consiste en que, durante alrededor de un minuto de la película, la pantalla permanece en negro. Los que detectéis ese error en vuestro ejemplar, contad con las disculpas de Selecta, que se ofrece a cambiároslo por un ejemplar corregido. Para ello, basta con que les enviéis el disco (sin caja) a esta dirección:
(DVD Patlabor 2)
Selecta Visión S.L.,
C/ Diputación 37, local 7b
08015 Barcelona

Para los que tengáis previsto comprar esta película en un futuro, sabed que las nuevas ediciones llevarán la caja blanca o transparente, mientras que las ediciones anteriores la llevaban en negro.

Por si fuera poco, Selecta ha anunciado asimismo haber adquirido los derechos de **DNA2**, el anime de 13 episodios basado en el manga homónimo de *Masakazu Katsura*. Eso sí, por el momento no hay fecha de lanzamiento.

En lo que respecta a las novedades previstas por Jonu Media (de las que ya os venimos hablando ampliamente en los últimos números), los lanzamientos que finalmente pueden encontrarse en el Salón del Manga son: **La tumba de las luciérnagas** (una obra maestra más del Studio Ghibli), **Patlabor 3** (no de Ghibli, pero también muy recomendable), **Fushigi Yuugi Eikoden** (las últimas OVAs de la saga **Fushigi Yuugi**), **Patlabor** (la serie de TV), así como los volúmenes correspondientes de **Comic Party** y de **I My Me! Strawberry Egg**. Pero, tachán, al final nos han asegurado que también lanzarán la largamente esperada segunda película de **Card Captor Sakura** (subtitulada "La carta sellada").

Asimismo tienen intención de editar la serie de **Yu-gi-oh** en DVD con el mismo doblaje con que se emite en televisión. Sin embargo, por motivos de derechos y por estar basada la versión española en la retocada versión americana, estos DVDs no incluirán el doblaje original japonés. Eso sí, el precio de cada DVD será de 9,95 euros... No está mal.

Y, por supuesto, las novedades que queden en el tintero (como **I"s** o las reediciones de varias de las series que ya habían editado anteriormente) saldrán después del Salón.

Por su parte, Manga Films anuncia que sacará **Wonderful Days**, de la que os daremos más información en breve (y si no siempre podéis ver el número 28 de la revista Shirase, donde hablaban de ella). De momento la van a presentar en el Festival de Sitges, y seguramente pondrán algún trozo en el Salón del Manga de Barcelona.

Pasamos ahora a Luk Internacional, pues por un lado han anunciado que **Doraemon y el tren del tiempo** estará disponible en vídeo y DVD desde mediados de octubre. Este largometraje se pone a la venta sin haber sido exhibido previamente en las salas de cine de nuestro país. En esta ocasión, el gato cósmico y toda la pandilla se embarcan en un tren muy peculiar que viaja por la galaxia atravesando el espacio y el tiempo. Los personajes más curiosos se dan cita en sus vagones mientras visitan los lugares más exóticos, pero lo que parecía una travesía tranquila pronto se complica con la aparición de los temibles piratas galácticos.

También pondrán a la venta, a partir del día 5 de noviembre, la película **Shin-chan en busca de las bolas perdidas**, el primer filme de esta serie estrenado en nuestros cines.

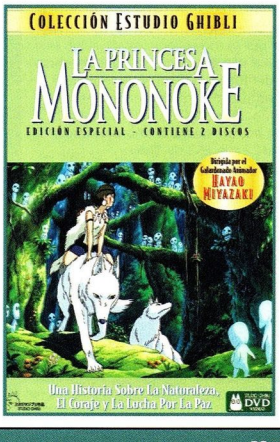
Y por cierto, que conviene estar atentos a Planeta Junior, que podría sorprendernos en breve...

Más lanzamientos en el mercado del vídeo y del DVD: desde finales de septiembre están disponibles los dieciséis primeros episodios de **Digimon Tamers** y en noviembre lo estarán los dos primeros DVDs de **One Piece**, aunque por el momento desconocemos las características de esta edición (aunque en su día nos comentaron que la cosa podría ser 8 capítulos por DVD).

Y otra empresa de la que teníamos ganas de hablar desde hace tiempo es BuenaVista. Y es que ("por fin", podríamos decir) a partir de mediados de octubre ponen a la venta las primeras de las películas del Studio Ghibli que tienen previsto distribuir en DVD en nuestro país. Las elegidas son **La princesa Mononoke** (¿hemos dicho ya "por fin"?), **El castillo en el cielo** y **Nicky la aprendiz de bruja**, y sus respectivas ediciones dobles estarán plagadas de extras. Del mismo modo, se prevé que el próximo lanzamiento de la colección sea **Porco Rosso**, que podría publicarse de cara a Navidades.

Obviamente, también sacan las películas de Disney, sin ir más lejos acaban de salir los DVDs de **El Rey León** y las segundas partes de **Atlantis** y **Lilo y Stich**.

Para terminar, volvemos a mencionar a PrimeTime Animation (que, por cierto, estuvo presente en la última edición del festival Mipcom, celebrado este mismo mes), el agente de licencias que ya fue motivo de comentario en nuestro anterior número por estar distribuyendo en España, desde hace muy poquitos meses, los derechos de emisión y de edición en vídeo (pues ellos mismos no editan en vídeo) series como **Alpen Rose**, **Piruetas**, los OVAs de **Gatchaman** y los de **Time Bokan**, etc. Pues bien, según nos informan, a su catálogo acaba de incorporarse la serie **Tenku Senki Shurato** (que ya fue emitida por Antena 3 hace algunos años, con el título de **Shulato**). Estamos deseando poderos anunciar que alguna de sus series va a ser editada en vídeo o emitida por algún canal. Pero, evidentemente, esto lleva tiempo.



En la última edición del **Tokyo Game Show**, Square Enix ha anunciado una secuela -por llamarlo de algún modo- del videojuego **Final Fantasy VII**. Pero no será en forma de otro videojuego, sino de largometraje cinematográfico. Llevará por título **Final Fantasy VII Advent Children** y su animación se basa completamente en las técnicas por ordenador. La compañía también mencionó una segunda parte del juego **Kingdom Hearts** y una versión del mismo para Game Boy Advance (**Kingdom Hearts Chain of Memories**).

No acaban aquí las noticias en torno a **Kingdom Hearts**, pues según parece Disney está estudiando la creación de una serie televisiva basada en el popular RPG. Todavía queda mucho por ver, pero una adaptación animada de este título, fruto de la colaboración de Disney y Square, puede resultar de lo más interesante. Por cierto, ya lo hemos dicho antes, pero... ¡qué rara está Disney! Y hablando del tema (aunque no tenga que ver con los videojuegos), Disney ha prometido también una serie de animación para TV basada en los personajes de la revista **Witch**, que gozan ya de una gran popularidad y que, qué cosas, tienen algunos rasgos muy típicos del manganime... A Disney, definitivamente, le pasa algo. ^^

Según anuncia la compañía Takara, se está desarrollando en estos momentos un juego RPG basado en el manga **DNAngel**, que irá destinado a la consola PlayStation 2. Del mismo modo, Broccoli se dispone a lanzar su título **Di-Gi-Charat Fantasy Excellent** también para PS2, mientras que Bandai se está encargando de un juego de lucha con los personajes de **One Piece**.

Nina Williams, una de las luchadoras del juego **Tekken**, protagonizará un juego dedicado enteramente a ella, según anunció Capcom. Este nuevo juego de acción saldrá el año próximo y funcionará en la PS2 de Sony.

La película americana de imagen real sobre **Dragon Ball Z** sigue en marcha. De hecho, ya ha aparecido un reparto provisional en el que destacan *Hugh Jackman, Ray Park, Sam Wheeler, Jason Bateman, Bill Goldberg, Orlando Bloom, Jessica Alba*, etc. Y como nuevo candidato a director de la película tenemos a *Roland Emmerich*, que ya dirigió **Independence Day**, **Godzilla** o **El patriota**. Jeje, todos a rezar...

Recientemente ha salido propuesto en Japón un proyecto de investigación de robótica encaminado a desarrollar un robot con apariencia humana dotado incluso de la inteligencia física y emocional de un niño de cinco años. Pero por si fuera poco, el nombre que se ha sugerido para este prototipo de niño-robot de cinco años es el de *Astroboy* (¿y por qué no *Shinchan*? XDD).

El 8 de noviembre a las 18h se estrena en la televisión japonesa de pago Sky Perfect la nueva temporada de la saga de Hades de **Saint Seiya** (es decir, desde el capítulo 14). Y por otro lado, está prevista una versión animada de otra de las obras de *Masami Kurumada*, en este caso previa a **Saint Seiya** y que de alguna manera homenajeaba a la mítica **Ashita no Joe**. Estamos hablando de **Ring ni kakeru**, manga que retomó hace apenas unos años en forma de **Ring ni kakeru 2** y que ahora parece ser que tendrá una versión en anime.

El semanario coreano Film 2.0 dedicado al mundo del cine en general ha declarado a *Hayao Miyazaki* como "el mejor director de animación", de acuerdo con las valoraciones realizadas por más de cuarenta profesionales coreanos de la animación. Los puestos segundo y tercero fueron para el canadiense *Frédéric Back* y para el ruso *Yuri Norstein*, respectivamente.

La última edición el festival **Mostra de Venecia** ha galardonado con el premio León de Plata como mejor director a *Takeshi Kitano* por **Zatoichi** (anteriormente también fue galardonado en Venecia por **Hana Bi**), una película de imagen real que actualiza a la modernidad el cine clásico de samuráis dotándolo de un aire musical y cómico donde recupera además el mito del samurái ciego. El premio recibido por *Kitano* parece del todo merecido pues se dice que las escenas de lucha entre samuráis poseen unas excelentes y originales coreografías acompañadas de un uso espectacular del sonido y del silencio. Para rematarlo, la película se llevó el premio del público a mejor largometraje en el **Festival de Toronto**. Además, este filme de *Kitano* será una de las joyas del **Festival de Cine de Sitges 2003**.

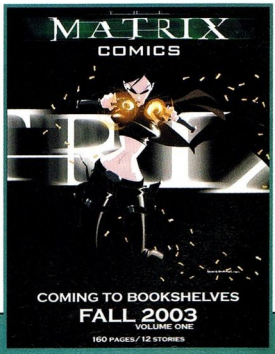
Ya que estamos con pelis de samuráis, recordad que en breve llegarán **Samurái** (o Samurai para aprovechar los carteles yankis) de *Tom Cruise* y **Kill Bill** de *Tarantino*, ambas con temática oriental y mogollón de peleas a katanazo limpio.

El viaje de Chihiro sigue ganando adeptos. Ahora es en Inglaterra, donde a casi dos años del estreno en Japón, arrasa el galardonado film. El estreno de la película, el 12 de septiembre, superó todas las expectativas, convirtiéndose en el anime que más ha recaudado en el día de su estreno en el Reino Unido. Este éxito, sin duda, viene ayudado por el despliegue de publicidad del que ha gozado la película en Londres, hasta el punto de ser el primer anime estrenado en los cines de esa ciudad en la forma en que sólo las grandes superproducciones lo hacen. Encontramos aún incluso imágenes promocionales que acompañan en las calles y en el metro.

Ya que hablamos de **Sen to Chihiro**, mencionaremos el hecho de que el conocido periódico **Financial Times** haya calificado con un total de seis estrellas a **Spirited Away** (que es el título anglosajón del filme)... cuando el máximo de estrellas que otorgan es cinco. Y lo argumentan con que "las excepciones se hicieron para lo excepcional"...

La televisión pública japonesa NHK, dentro de su festival sobre programas infantiles y juveniles **Japan Prize** (que tendrá lugar a principios de noviembre), ha incluido como candidatos tres programas de la televisión autonómica catalana: por un lado, y dentro de la categoría de mejor programa para adolescentes, **Megaconcurso: Sol naciente** (en el que el premio eran tres viajes a Japón); por otro lado, como candidato a mejor programa relacionado con Internet, **Webclip**; y por último, como candidato a mejor programa infantil educativo, **Una mà de contes: El sol y la luna**. Parece que en Japón tienen un ojo puesto en España...

A finales de año saldrán a la venta en Estados Unidos en forma de volumen recopilatorio (de más de 150 páginas) los cómics sobre el mundo de **The Matrix**, cuya producción se inició en 1999. La página oficial es esta: *www.whatisthematrix.com*



Satoshi Kon, director de películas como **Perfect blue**, **Tokyo Godfathers** o **Millenium Actress**, se encuentra en estos momentos sumergido en una nueva serie de televisión de 13 capítulos que llevará por título **Mousou Dairinin** y abordará una trama del estilo de la de **Perfect Blue**. Su estreno está previsto para el año próximo en el canal *Wowow*. Entre tanto, **Tokio Godfathers** ha sido presentada en el BAAFF estadounidense, coincidiendo con el estreno en cines de **Millenium Actress**.

Takeshi Koike (**Animatrix**) se encuentra dirigiendo en estos momentos una nueva película, que lleva el curioso título de **Afro Samurai**, de la que poco se sabe por el momento...

El pasado mes de septiembre falleció el japonés *Yukichi Chuganji*, reconocido como el varón de mayor edad del mundo, a los 114 años. Por el momento, la mujer de mayor edad del mundo, la japonesa *Kamato Hongo*, de 116 años, reside en estos momentos en la región de Kagoshima.

Según Dark Horizons, la película americana de imagen real sobre **Lupin III** que el productor *Gerald R. Molen* tiene en proyecto podría acabar siendo dirigida por *Steven Spielberg*, de quien se dice, por cierto, que elogió enormemente la película **El castillo de Cagliostro**.

Una curiosidad: la serie española de animación **Memé y el señor Bobo** (bastante peculiar, por cierto y con una música muy pegadiza) ha sido vendida a la empresa japonesa Dainen Planning Corporation, que se encarga de su emisión en ese país. Como sabréis, no es nada fácil que una serie de animación no japonesa acabe en la televisión japonesa, dados las dimensiones y los requisitos del mercado japonés de la animación.

El F.C. Barcelona y la empresa Japan Sports Vision (JSV) firmaron recientemente un acuerdo mediante el cual se abrirá en Tokio la primera tienda dedicada íntegramente al "Barsa". JSV es la empresa que gestiona en Japón la promoción y los productos relacionados con dicho equipo y cuenta ya con otras 25 tiendas en las que se venden sus productos (entre otros) y más de 1.700 puntos de venta en todo el país. (*NdL: Nada se sabe de si ese dinero servirá para que el equipo siga comprando árbitros para que les anulen todos los goles que les meten -que son muchos-*).

Kenji Tsuruta, el autor de **Spirit of Wonder**, ha escogido Venecia como escenario en el que ambientar su último manga, **Forget me not** (título que, por cierto, coincide el de un volumen recopilatorio de muchos de sus trabajos anteriores). Esta nueva obra nos presenta joven detective capaz de resolver sus casos según métodos muy peculiares.

Nuestro amigo *César Asencio* nos informa de que a lo largo del mes de noviembre, los martes, los miércoles y los jueves de cada semana están previstas diversas **proyecciones de anime en la Universidad Jaime I** (Castellón), entre las que se encuentran títulos como **Golden Boy**, **El mundo de Rumiko**, **Rurouni Kenshin – la película**, **Lupin III – Goodbye Lady Liberty**, etc. Para más datos, escribid a *asencio@hotmail.com*

La edición de este año del **Festival de Cine de Sitges** ha anunciado un repasillo al cine japonés actual, donde no faltarán ni **Zatoichi** (tal y como os decíamos antes) ni **Aragami** (de *Riuhei Kitamura*) ni unas cuantos de los filmes de *Takashi Miike*, además de una retrospectiva del cine coreano, donde previsiblemente no faltarán ni **Joint Security Area** o **Mr Vengaence**. Aunque por el momento no ha salido una lista oficial con las películas de animación que se proyectarán, sí se ha dicho que una de ellas será un estreno mundial...

La *Biblioteca Ignacio-Can Fabra* del distrito de San Andreu de Barcelona ha inaugurado este verano un centro especializado en cómics (el primero de España) que por el momento recoge más de 1300 ejemplares y ha contado con una amplia colaboración por parte de Planeta deAgostini Cómics. Asimismo, el centro tiene programados cursos, proyecciones, exposiciones y otras actividades. Para más información, consultar la web *http://www.bcn.es/biblioteques/index_es.html*

Se rumorea que Hollywood tiene en proyecto una adaptación más a la imagen real de un manga japonés. En este caso se trata de **Sky High**, obra creada por *Tsutomu Takahashi* y cuyo argumento se centra en un mundo de ciencia ficción y terror.

Por cierto que ya hablamos el mes pasado sobre la peli de imagen real de **Dragon Head**. Pues bien, este mes ya podéis ver el trailer en el CD. Y aprovechando, y aunque no tiene nada que ver con el manga pero igualmente interesa a gran parte de los aficionados, hemos incluido en el susodicho CD el trailer de **El Retorno del Rey**, tercera entrega de El Señor de los Anillos.

El último fin de semana de septiembre tuvieron lugar las **VII Jornaicas de Zaragoza**. Muy dignos de mención, entre otros, los concursos, los karaokes, el concierto de las ganadoras de Operación Friki y... ¡el musical de **Ranma ½**! Esperamos poderos ofrecer una reseña y parte del musical en el CD en breve.

A primeros de octubre (del jueves 2 al domingo 5) tuvo lugar el **I Salón del Cómic de Toledo**. También esperamos poder reseñarlo en breve, ya que contó con nombres tan ilustres como *Alfonso Azpiri*, *Luis Royo* o *Cels Piñol*, y se hizo bastante a lo grande con un buen número de actividades, talleres, exposiciones, proyecciones y juegos. Además está el aliciente de que Toledo es una magnífica ciudad para hacer turismo.

El último fin de semana de octubre tiene lugar el **IX Salón del Manga** de Barcelona. Pero, como en el momento de escribir esto aún no ha tenido lugar, pues no sabemos qué ha resultado digno de mención... Eso sí, decir que *Minami* presentó en primicia a través de su foro en internet la identidad del autor en cuanto se confirmó, *Yukata Izubuchi*, que aunque no os suene de absolutamente nada es conocido por ser el que ha realizado los diseños de **Gundam, Lodoss to Senki, Patlabor** o **RaphXenon**. Comentar más cosas sobre el salón sería un despercidio de espacio ya que como esta revista aparecerá en dicho evento, si estáis mejor coged un folleto de información, y si no sólo os vamos a poner los dientes largos.

Finalmente nos quedamos sin jornadas el Albacete. Se ha hecho recorte de presupuesto y se ha decidido que una de las actividades innecesarias era esa. Qué se le va a hacer, tampoco es que nos sorprenda mucho... (Toledo sí y Albacete no, sigh. Al fin y al cabo es la capital política (Albacete es la económica) de Castilla-La Mancha).

Yno olvidemos que del 21 al 23 de noviembre tendrá lugar en Madrid **ExpoCómic**, de nuevo en el centro Conde Duque. Aún no hay mucha información, por lo que ya cuando llegue será tarde, pero vamos, será más o menos como siempre. Si podéis, mirad por la red unos días antes. Os recomendamos el foro de Ares, donde siempre ponemos todas las noticias que por un motivo u otro no llegarían a tiempo en las revistas, la dirección es: *http://boards2.melodysoft.com/app?ID=Shirase*

Los días 12, 13 y 14 de diciembre se celebrará el **II Salón del Cómic de Getxo** (Vizcaya), en una carpa 2500 m^2 instalada en la Plaza de la Estación de Las Arenas, en Getxo. Dispondrá de un área de exposiciones, talleres, salón de actos y un área comercial destinada a editoriales, comercios, entidades, fanzines y cualquier sector relacionado con el mundo del cómic. El horario del salón será de 11.00 a 14.30 h y de 17.00 a 21.00 h. y la entrada al mismo, de 1 euro. A los asistentes se le regalará una revista con la entrada. Los interesados en recibir información o en reservar plaza en el área de exposiciones, pueden dirigirse a *kulturetxea@getxo.net*

HELLSING

LOS SEÑORES DE LA NOCHE HACEN DE LAS SUYAS

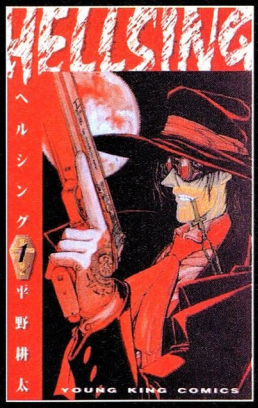
Un tema que nunca pasa de moda y atrae sobremanera a los lectores es el tema vampírico: libros, películas, videojuegos... Y el manga y el anime no podían mantenerse al margen. Así, nos encontramos con **Vampire Princess Miyu** y **Vampire Hunter D**. Incluso *Osamu Tezuka* allá por 1967 publicó **The Vampires**, una historia de vampiros que se transformaban en lobos. Vamos, que hasta *Katsura* se dejó arrastrar por la sangre en **Dr Chamberlee** después de tanta minifalda.
Ahora es *Kouta Hirano* quien nos muestra la parte más oscura y visceral de los vampiros en **Hellsing**, una de las novedades de Norma Editorial.

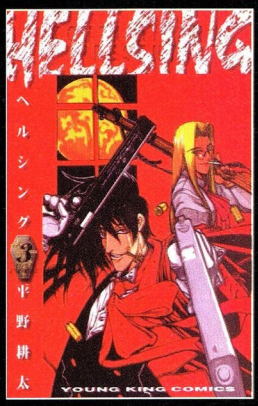
Sobre el papel

El origen de **Hellsing** lo encontramos en 1996. *Hirano* publicó una historia corta de tipo hentai titulada **Hellsing: The Legend of Vampire Hunter**. En esta historia ya aparecían los que después se convertirían en los personajes principales del manga. Después se suavizó el contenido sexual y la historia resultante empezó a serializarse en la revista Young King Ours, de la que destacamos que es la misma revista donde se publicaba **Trigun** (muchos ven similitudes entre la versión animada de ambas series). Para pasar a recopilarse posteriormente en cinco tomos.
La historia es bastante simple: Hellsing es una organización al servicio de su majestad la reina de Inglaterra cuyo objetivo es eliminar vampiros. ¿Y quién mejor para cazar a un vampiro que otro vampiro? Uno no sabe muy bien cómo es posible, pero Hellsing cuenta con la ayuda de *Alucard*, un vampiro que representa el antihéroe de cualquier manga. *Alucard* es un personaje oscuro, sádico (sólo hay que ver la sonrisa que se le dibuja cuando ve la oportunidad de descuartizar a alguien) y misterioso: ¿Cómo ha llegado a trabajar para Hellsing? ¿Quién es realmente? Algunas de estas respuestas las iremos descubriendo a través del uso de flashbacks, y por ejemplo en el primero se explica cómo *Íntegra* llega a ser líder de Hellsing y su primer encuentro con *Alucard*. Aunque quizás si leéis el nombre del personaje al revés podáis haceros una pequeña idea del posible origen del vampiro: *Alucard* presume de ser un auténtico ser de la noche y como tal tiene la capacidad de convertir a seres humanos en vampiros. Es así como, en una de sus misiones, transforma a una joven agente de policía llamada *Victoria Celas*. Y ambos reciben órdenes de *Íntegra Hellsing*, la líder de la organización Hellsing y descendiente de *Abraham Van Hellsing* (el cazador de vampiros que creó *Bram Stocker* en su famosa novela), que además últimamente trabajo no les falta porque han empezado a aparecer un gran número de vampiros creados con el uso de microchips, sucesos estos que no han pasado desapercibidos para el eterno rival de Hellsing: el Vaticano y su sección número 13 Iscariote con el padre *Alexander Anderson* (vamos, otro tipo agradable con el que tomar una taza de té como *Alucard*). "*Violencia, escenas de corte erótico, vocabulario grosero*": así describirían las asociaciones de padres y madres, espectadores y defensores de la moral este manga. Si esta fuera su definición de **Mi vecino Totoro**, se me pondrían los pelos como escarpias y apoyaría una nueva cruzada otaku. Sin embargo, mira por dónde, esta vez tendrían toda la razón y pensaría que por una vez habrían leído el manga de Norma. **Hellsing** es un manga irónico y violento; una mezcla de acción, horror y gore donde predomina el uso del negro en el dibujo. Entre tanta sangre, *Hirano* también tiene tiempo de echarse unas risas: principal diferencia con la versión animada. En el anime, el personaje de *Walter* (el criado de Hellsing) nunca en la vida daría pie a un chiste sobre **Star Wars** y el Halcón Milenario. El toque humorístico desaparece totalmente de la serie en la parte animada, a excepción de la pequeña y deformada animación que hay al final de cada capítulo.

La sangre en movimiento

Hellsing cuenta con una versión animada producida por Pioneer y animada por Gonzo (**Blue Submarine 6, Vandread**). La serie consta de 13 capítulos que se emitie-





ron en el 2001 por la Fuji TV a las dos de la madrugada, un horario acorde con la serie. Dirigida por *Yasunori Utada*, guión de *Chiaki Konaka* y diseños de personajes de *Toshiharu Murata*, **Hellsing** es una serie sobre todo que destaca por su ambientación de aire gótico completada por una destacable banda sonora de *Yasushi Ishii* y que cojea en el guión, limitado por la longitud de la serie. Otro aspecto negativo es la pérdida de calidad de la animación en algunos capítulos. La serie se salva, e incluso se convierte en algo destacable, con la sola presencia de *Alucard*, un personaje diabólico y fascinante donde los haya. La fuerza de los personajes te hace olvidar las posibles carencias del argumento y te hace pasar un rato sangriento.

El anime se diferencia en algunos aspectos del manga.

En principio, la historia de los siete primeros capítulos está basada en los dos primeros tomos del manga, pero a partir del episodio 8 el anime se aparta del argumento del manga. Es por eso mientras que en el anime no se profundiza en el tema de los microchips que convierten a los seres humanos en vampiros, en el segundo tomo del manga se nos introduce una misteriosa organización que parece ser la responsable (cuando en el anime se limitan a introducir a *Incógnito*, un extraño friki, para que *Alucard* se enfrente a él al final). También debido a la limitación de los 13 episodios, los personajes no se desarrollan demasiado y, a diferencia del manga, el anime los presenta mucho más serios y fríos como es el caso de *Íntegra*.

Igualmente ocurre con *Alucard*, que interactúa menos con el resto de personajes en el anime y parece menos "humano" y más enigmático.

Vamos, que se parece más a la figura de *Vlad el empalador* a la que temían los turcos porque hacía pinchos morunos con ellos (aunque eso depende del punto de vista porque los rumanos veían en él a un héroe) que a los vampiros elegantes y afeminados de **Entrevista con el vampiro**.

Otra diferencia la encontramos en el personaje de *Victoria*, en los primeros capítulos el personaje tiene mucho más protagonismo que en los primeros tomos del manga y asistimos con mayor detenimiento a los conflictos que le produce su "cambio".

La banda sonora de *Yasushi Ishii* es una mezcla de música electrónica, rock, jazz..., que le queda como anillo al dedo a la estética de la serie. La encontramos recopilada en dos CDs: **Hellsing Raid** y **Hellsing Ruins**. Entre las múltiples piezas que se incluyen destaca **Shine**, el ending que interpreta el grupo americano *Mr Big*.

Alguno ha comparado Hellsing con **Trigun**. Es verdad que hay elementos en la estética que nos pueden hacer recordar a dicha serie: gafas redondas, las armas, las gabardinas..., pero esta es la única similitud. Y comparar a *Vash* con *Alucard* es comparar el blanco con el negro: *Vash* estaba toda la serie obsesionado con no hacer daño a nadie y *Alucard* disfruta de lo lindo haciéndolo.

Total, es casi (si no lo es totalmente) indestructible.

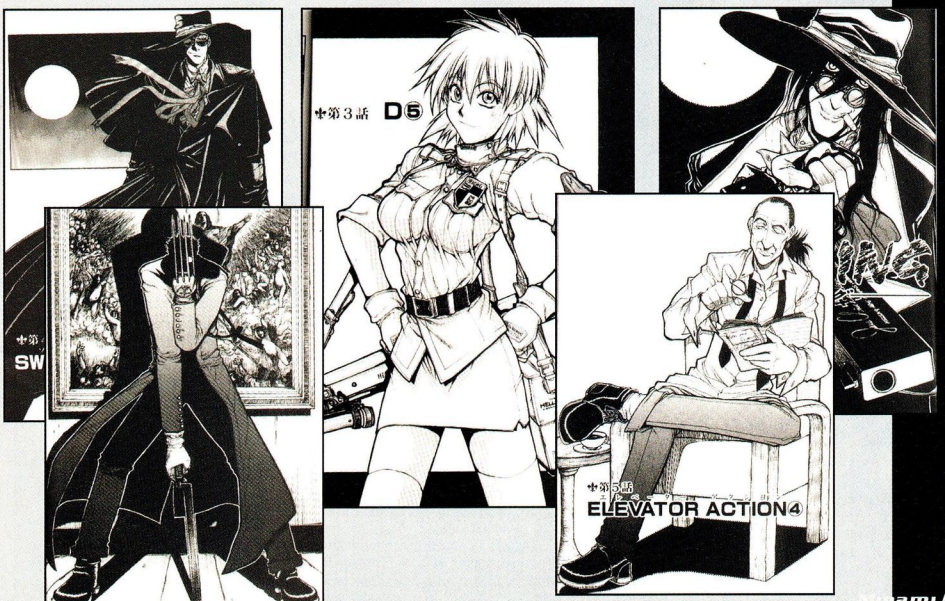
Que corra la sangre

Ahora Norma Editorial nos permite disfrutar de unas gotitas de sangre y acción. Pero tampoco os lo toméis al pie de la letra, no vaya a ser que algún amigo vuestro se quede anémico.

Y en cuanto al anime... Pues lo de siempre, de momento a vivir de fansub y a rezar porque llegue de manera legal y oficial a nuestro país.

En fin, que apuesto mis colmillos a que en los próximos salones y jornadas nos vamos a topar con más de un *Alucard*...

Marta "*Tinuviel*" Munuera



Ceres
LA LEYENDA CELESTIAL

Ceres, la Leyenda Celestial (o Ayashi No Ceres en el original) es una serie que llegará a España en forma de manga este Salón del Manga de Barcelona de mano de Glénat, mientras que el anime ya ha sido emitido por varios canales

Ayashi no Ceres es un manga que mezcla amor, acción y traición (entre otras) de *Yuu Watase*, autora de obras como **Fushigi Yuugi** que pudimos conocer en la pasada edición del Salón del Manga de Barcelona. El manga comenzó a publicarse en el año 1996 en la revista quincenal Shogakukan's Shoujo Komikku, llegando a comprender un total de 14 tomos (que serán publicados en nuestro país por la editorial Glénat). Pero además del manga existe una historia paralela con la llegada de *Ceres* y 6 novelas, así como la versión animada.

El 20 de abril de 2000, de mano del Studio Pierrot, los aficionados nipones pudieron disfrutar del anime con un total de 24 emocionantes episodios. Fueron emitidos en la cadena japonesa WoWoW y en nuestro país se pueden disfrutar gracias a Jonu Media en 4 DVDs o 6 VHS, o bien teniendo alguno de los canales que la ha emitido (actualmente BUZZ). La animación resulta bastante buena en cuanto a diseño de personajes y escenarios, aunque el movimiento y el colorido del anime no resultan todo lo buenos que cabía esperar para esta obra. Sin embargo es una serie interesante con sus toques de humor y sus momentos dramáticos. Hay que destacar el opening **Scarlet** de *Iiwao Junko* (seiyuu de *Ceres*), que es una balada muy acorde con la serie. El ending **One** está cantado por *Daybreak* y resulta, cuando menos, interesante.

En cuanto al manga, y como las comparaciones con **Fushigi Yuugi** serán inevitables, valga decir que el dibujo ha mejorado notablemente, y que la historia también es en principio más compleja.

El origen de la leyenda

Yuu Watase nació el 5 de marzo de 1970 en Osaka. Su debut en 1989 fue con el manga **Pajama de Ojama** y desde entonces no ha parado de trabajar. Sus mangas más conocidos son **Fushigi Yûgi** (18 tomos), **Ayashi no Ceres** (14 tomos), **Appare Jipangu** (2 tomos), **Imadoki!** (5 tomos), **Alice 19th** (7 tomos por ahora) entre un total de casi 50 historias que incluyen una serie de **Yuu Watase Anthology Collection** donde se recopilan algunas de sus historias cortas.

El más bien terrenal merchandising

Entre la multitud de merchandise que se ha lanzado al mercado (figuritas, llaveros, material de escritorio...), lo más interesante son las bandas sonoras. Tenemos el **Ayashi no Ceres OST 1 Celestial**, compuesta por *Ryo Sakai* y que incorpora elementos de la música clásica, el tecno, el rock e incluso la música étnica. Incluye la versión televisiva y la versión a piano del opening **Scarlet** y la versión alternativa del ending **One**, **Konoyo Ga Hatetemo Hanarenai**. El segundo OST, **Destined**, tiene dibujos de la propia autora, *Yuu Watase*. Y por último, en mi opinión, el mejor de los tres, el **Eternal**.

También podemos encontrar el art-book de esta serie, llamado **Ayashi no Ceres Manga Illustration Artbook** (**Tsumugi Uta. Amatsu Sora Naru Hito o Kofutote**), que contiene páginas a todo color con ilustraciones preciosas de la autora, un mapa con las relaciones entre los personajes, un póster y una serie de bocetos así como una entrevista de *Yuu Watase* con fotos de ella misma.

Veamos esa leyenda tan celestial

Ayashi no Ceres comienza con una leyenda japonesa que dice que un día un pescador encontró a varias mujeres celestiales bañándose en el mar. Cerca de allí estaban los chales de las mismas, y el pescador viendo la belleza del tejido cogió uno y lo escondió. *Ceres*, una de las mujeres celestiales, necesitaba su chal para poder regresar al cielo y como el pescador negaba tenerlo, se tuvo que casar con él esperando así que un día descubriría el paradero del chal.

Pero hay dos finales diferentes de la leyenda. El primero es que *Ceres* encuentra su chal y vuelve al cielo dejando a sus dos hijos y a su marido. En la segunda versión el pescador se enriquece gracias a los poderes de *Ceres*, y al final el pescador y sus concubinas maltratan a *Ceres* hasta que muere sin que nunca haya podido regresar al cielo, por lo que debe reencarnarse hasta que consiga recuperar su Chal Celestial y volver al mismo...

El anime comienza cuando *Aya* y su hermano gemelo *Aki*, los dos hijos mas jóvenes de la familia *Mikage* y herederos de toda su fortuna industrial, van a celebrar su decimosexto cumpleaños en casa de su abuelo (en vez de con sus amigos). Pero cuando llegan a casa de su abuelo y este le entrega su regalo a *Aya*, el regalo resulta ser una mano momificada. En ese momento *Aya* comienza a notar un extraño poder dentro de ella, y la mano explota dañando gravemente a *Aki*. *Aya* le pide a su abuelo que ayude a *Aki*, pero el abuelo le dice que quien va a morir es ella. En ese momento le dicen que *Aya* es la reencarnación de *Ceres*, una antigua "tennyo" (o mujer celestial) que debe recuperar su "hagoromo" (o Chal Celestial) y vengarse de los *Mikage* (la familia de *Aya* y *Aki*). Entonces vienen un montón de hombres apuntando con sus armas a *Aya*, pero cuando parece que va a morir *Aya* se transforma de *Ceres* y con un ataque los deja a todos para el arrastre.

Aya consigue escapar y es ayudada por un chico llamado *Toya* que es un guardaespaldas de los *Mikage*. *Yuuhi*, otro chico, se lleva a *Aya* a su casa, donde conocerá a una mujer llamada *Suzumi Aogiri* que también tiene sangre de *Ceres*... Y en general se va liando la cosa bastante, pero no es cuestión de contar más, que esto es sólo una introducción.

Y colorín colorado, la leyenda ha terminado

Ceres es una serie que no os deberíais perder. El argumento en principio no os aburrirá y poco a poco se van descubriendo cosas nuevas sobre la historia, por lo que se mantiene el interés. Y dado que tenemos tanto el manga como el anime en España, no hay excusa posible.

Hugo "Bilka" Ortega Molina
y **Eva Evrard**

Repaso de Personajes

Aya Mikage: *Aya* era una estudiante que al cumplir los 16 años su poder de *Ceres* hizo que esta despertara. *Aya* está enamorada del guardaespaldas de los *Mikage*, *Toya*.

Aki Mikage: Es el hermano gemelo de *Aya*. Y es la reencarnación de *Shiso*, el pescador que robó a *Ceres* su Chal Celestial. *Aki* accede a ayudar a los *Mikage* para descubrir qué está pasando con *Aya* e intentar ayudarla, pero él no sabe que los planes de los *Mikage* son hacerle recordar su pasado y despertar a *Shiso*.

Toya Migaki: Es el guardaespaldas de los *Mikage*. Nadie conoce su pasado y trabaja para los *Mikage* porque ellos pueden descubrirlo. Tiene poderes especiales, y los ataques de *Ceres* no le afectan.

Ceres: *Ceres* está reencarnada 100% en *Aya* para encontrar el paradero de su Chal, matar a su esposo *Shiso* y poder volver al cielo.

Chidori Kuruma: Es una chica que tiene la misma edad que *Aya* y *Yuuhi*, pero aparenta mucho menos. También lleva la sangre de *Ceres* y cuando se transforma su cuerpo crece y adopta su tamaño natural, y claro, las ropas se le quedan pequeñas y muy ajustadas. Es una de las personas a la que los *Mikage* inyectaron la sangre de *Ceres* liberando así sus poderes. Está enamorada de *Yuuhi* y por tanto está encantada de que él sea su guardaespaldas.

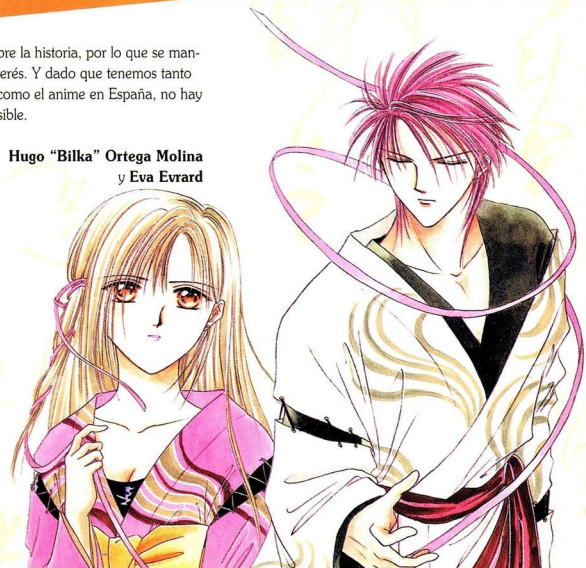
Shiso: Es el pescador que robó el Chal Celestial a *Ceres* y ella se casó con él para encontrar su paradero, pero *Ceres* murió sin encontrarlo y *Shiso* se ha reencarnado en *Aki* para poder recuperar a su esposa.

Suzumi Aogiri: Hace un año murió su marido en un accidente y desde ese momento ha cuidado a su cuñado *Yuuhi* como su esposo había querido. También tiene sangre de *Ceres*, pero sus poderes no son tan poderosos como los de *Aya* y sólo puede mover cosas con la mente o detectar si *Aya* está en apuros. Ella acogió a *Aya* en su casa cuando sus padres intentaron matarla.

Yuuhi Aogiri: Es experto en artes marciales, pero aún más en cocinar (es un estupendo chef). Cuando su cuñada le encarga proteger a *Aya* él se niega, pero cualquiera le dice que no a *Suzumi*. Aunque se enfada todo el día con *Aya*, acaba enamorado de ella, pero sabe que a *Aya* le gusta *Toya* y que no tiene nada que hacer. Cuando *Aya* se transforma en *Ceres*, él es el único que besándola consigue que vuelva a ser *Aya*.

Alexander O.: Es la científica que lleva todo el Proyecto-C (Proyecto Celestial). Es muy inteligente y es experta en ingeniería genética. Trabaja para los *Mikage* porque le encanta la leyenda de *Ceres* y quiere saber más sobre ella. Le gustan los videojuegos y el anime y sabe que su proyecto ha echo mucho daño a *Toya*, *Aya* y los demás, por lo que les ayuda cuando puede.

Nagami Mikage: Es uno de los primos de *Aya* y el jefe de todo el Proyecto-C. Él, al contrario que su abuelo, no quiere matar a *Aya*, sino capturarla para experimentar con los poderes de *Ceres* con tranquilidad, e incluso poder crear su propio Chal Celestial, para que la familia *Mikage* sea la más poderosa.

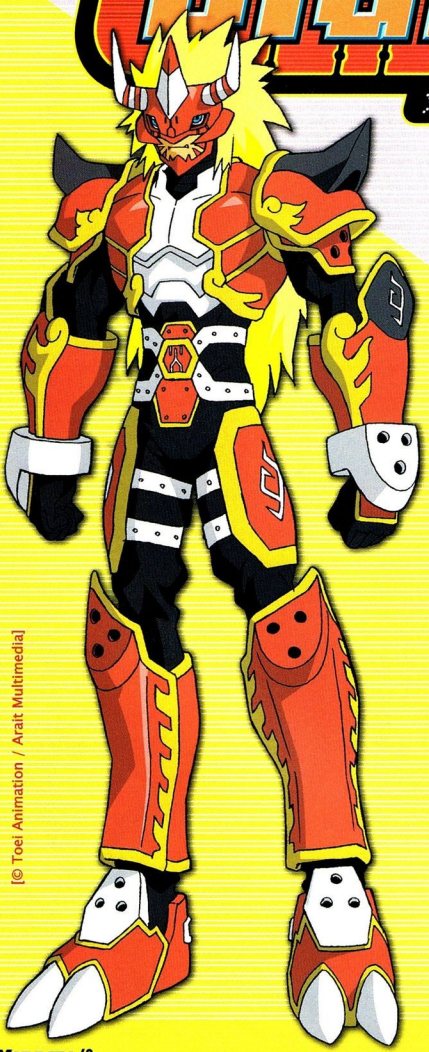


[© Yuu Watase - Studio Pierrot y Ionu Media]

EL FINAL DE UNA SERIE

DIGIMON

DIGITAL MONSTERS ®

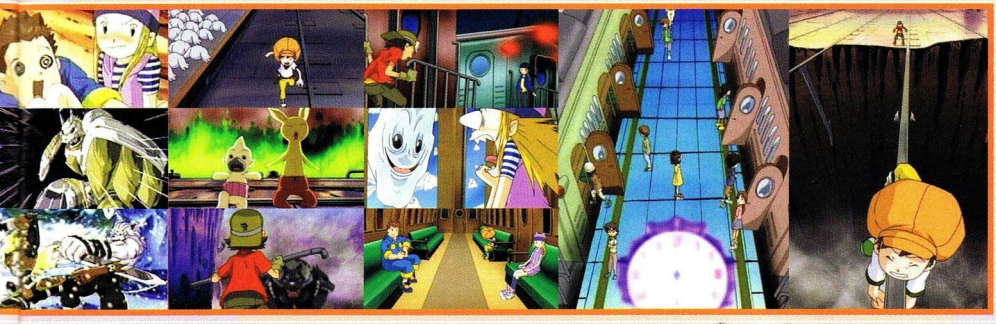


[© Toei Animation / Arait Multimedia]

La saga de los monstruos digitales ha estado ya mucho tiempo con nosotros. Lo que empezó siendo un pequeño videojuego que no destacó demasiado, se ha acabado convirtiendo en todo un mundo, con serie de televisión, varias películas, unos cuantos videojuegos y multitud de merchandising y juguetes varios. **Digimon Frontier** es la cuarta temporada de la saga televisiva, y se empezó a emitir en Japón el 7 de abril de 2002 terminando el 30 de marzo de 2003 con un total de 50 episodios. Hasta ahora, en Japón se habían ido emitiendo todas las temporadas de forma ininterrumpida, pero actualmente no hay en emisión nada relacionado con **Digimon**, y tampoco hay noticias de que haya nada más en producción, así que mucho me temo que esta va a ser la última temporada, despedida final de una gran saga (aish, y qué va a ser de mí... T_T). Pero bueno, arriba los corazones, porque la saga **Digimon** se despide de la mejor manera posible: una interesante historia y nuevos personajes que prometen entretenernos igual, si no más, que en las anteriores temporadas. ¡Levanta y muévete!

EMPIEZA EL JUEGO

Esta vez la acción se sitúa en el año 2002 (la actualidad en el momento de emitir la serie en Japón), en un Tokio tan normal como el real. Nada más empezar nos encontramos con un chaval corriendo por la calle, con un mensaje de texto en su móvil diciendo que su futuro ya está decidido. El conductor de un camión, distraído por culpa de una inoportuna llamada telefónica, está a punto de atropellar al chaval, y mientras el camión se le viene encima, el chico se pregunta si ese es de verdad su futuro. Un pequeño salto atrás en el tiempo nos lleva a casa del chaval, antes de que saliese corriendo. Allí está sentado, tremendamente aburrido, esperando para celebrar el cumpleaños de su hermano. De repente llega un extraño mensaje a su teléfono móvil, invitándolo a "empezar"... El chaval, que se llama *Takuya*, decide aceptar la misteriosa propuesta, y una voz femenina desde las profundidades de su móvil le dice que su destino ha sido decidido y que va a empezar el juego. Acto seguido, otro mensaje llega con indicaciones para que coja el tren que saldrá en pocos minutos y que lo llevará a la estación de Shibuya. *Takuya* no tiene nada que perder, así que sale corriendo siguiendo este extraño juego. Volvemos entonces al camión descontrolado, que *Takuya* consigue esquivar en el último momento, pero si no se da prisa perderá el tren que debe coger. Cuando llega a la estación se da cuenta de que no lleva dinero, pero misteriosamente un billete sale de la máquina y así el chico consigue subir al tren por los pelos. Otro mensaje llega, indicándole que el tren subterráneo (metro) sale de



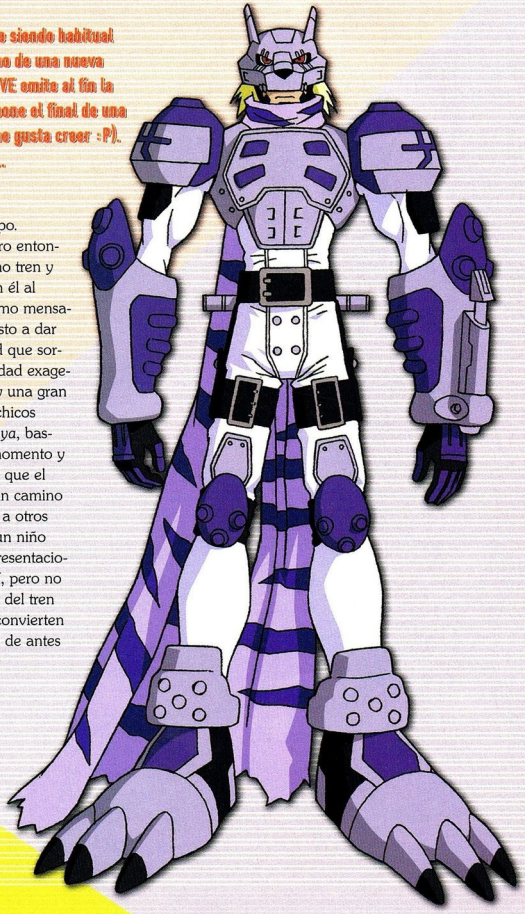
Algo bueno tenía que tener eso de volver al cole, y como viene siendo habitual desde hace unos años, una de esas cosas buenas es el estreno de una nueva temporada de Digimon. Este septiembre, a partir del día 15, TVE emite al fin la cuarta temporada de esta serie. Temporada que, además, supone el final de una de las sagas que más hondo ha calado en nuestro país (eso me gusta creer :P). Bienvenidos sadis, si os atrevéis a pasar una nueva frontera...

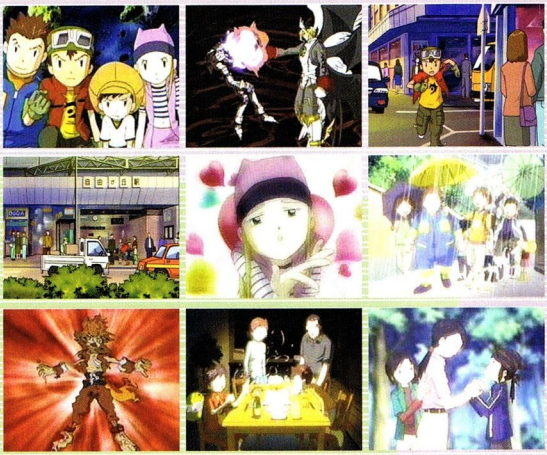
Shibuya a las 6 en punto. Si no se da prisa no llegará a tiempo.

Una vez en la estación de Shibuya no sabe adónde ir, pero entonces se fija en un chico de su misma edad que iba en su mismo tren y se dirige decidido hacia un ascensor. *Takuya* decide subir con él al ascensor, pensando que seguramente él haya recibido el mismo mensaje, pero el otro chico no parece demasiado amable ni dispuesto a dar muchas explicaciones. El ascensor desciende a una velocidad que sorprende bastante a los dos chicos, llevándolos a una profundidad exagerada. Bajo la estación de Shibuya, sin que nadie lo sepa, hay una gran estación de la que salen unos extraños trenes. Montones de chicos recorren los andenes, tratando de decidir si suben o no. *Takuya*, bastante sorprendido por la vista, no se decide hasta el último momento y corre para subir en un tren ya en marcha. Una vez subido ve que el chico del ascensor ha subido a otro de los trenes, que coge un camino diferente. *Takuya* recorre el interior de los vagones buscando a otros chicos, y encuentra a tres: un chaval grandote, una chica, y un niño más pequeño. Los cuatro empiezan a hacer las respectivas presentaciones y explicar las razones por las que han llegado a parar ahí, pero no tienen demasiado tiempo para hablar. Una violenta sacudida del tren los hace caer al suelo, y de repente sus teléfonos móviles se convierten en unos aparatos diferentes, mientras la misma voz femenina de antes les da la bienvenida al Mundo Digital.

UN NUEVO MUNDO

Pero la llegada al Mundo Digital no es más que el inicio de las aventuras de estos pobres chavales. No sólo el tren en el que llegan se vuelve a marchar enseguida, dejándolos abandonados y sin saber cómo volver a casa, sino que además este mundo extraño al que han llegado no es ningún remanso de paz que digamos. En seguida son atacados por un violento digimon, que destroza todo lo que encuentra a su paso, buscando al parecer algo que él llama "espíri-





tu". Los chicos no pueden hacer otra cosa que no sea huir, pero entonces, de entre la maltrecha tierra, en medio de una llamarada, aparece el deseado "espíritu". *Takuya*, no del todo consciente de lo que hace, absorbe con su dispositivo digital al espíritu y hace algo que deja boquiabiertos a todos los presentes: digievoluciona en un digimon.

Todo tiene su explicación, y en este caso hay que buscarla en la historia antigua del Mundo Digital. Cuentan las leyendas que, antiguamente, el Mundo Digital estaba sumido en constantes luchas y peleas. Los digimons de tipo humanoide y los de tipo bestia eran incapaces de convivir, por lo que se pasaban el día en una guerra interminable. Eso fue hasta que apareció *Lucemon*. Este digimon de tipo ángel consiguió sofocar las iras de los digimons enfrentados y desarrollar un gobierno tranquilo y pacífico. Pero poco a poco su sed de poder aumentó, así como su crueldad y tiranía, por lo que el resto de digimons decidieron poner fin a su reinado. Fueron 10 guerreros, tanto de tipo humanoide como bestia, los encargados de llevar a cargo tal heroicidad. Consiguieron su objetivo y derrotaron al tirano, pero ello también les costó la vida.

Ahora, mucho tiempo después, el equilibrio del Mundo Digital vuelve a estar amenazado. Tres ángeles digimon - *Seraphimon*, *Ophanimon* y *Kerpymon* - eran los encargados de mantener este equilibrio. Pero ahora *Kerpymon* se ha rebelado contra sus dos compañeros, y las cosas están lejos de ir bien. El código digital, que es la base para todo aquello que hay en el Mundo Digital (ya sean digimons, niños visitantes o la misma tierra), está empezando a corromperse. Incluso hay digimons que deciden robar dicho código, provocando la desaparición de vastos terrenos. Y para poder recuperar el equilibrio anterior, es necesaria la participación de unos salvadores venidos del exterior. Sólo esos niños humanos pueden purificar y devolver a su sitio los códigos robados mediante su dispositivo digital. Y sólo esos niños tienen la fuerza necesaria para luchar, convirtiéndose ellos mismos en poderosos digimons, gracias a la ayuda de los espíritus de los antiguos guerreros legendarios.

Hecho curioso es que, si bien desaparecen grandes espacios del Mundo Digital, las numerosas vías de tren que pueblan sus terrenos se mantienen intactas (incluso sin soporte alguno...), lo que indica la gran importancia de este medio de transporte en esta temporada. Todos los trenes del Mundo

Pequeños Grandes Héroes

Kôji Minamoto
Curso: 5º de primaria
Elemento: Luz
Espíritu: *Lobomon* (*Wolfmon* en el original)
Un auténtico muro de hielo, ante los demás siempre se muestra distante y rebelde, llegando a ser en ocasiones bastante desagradable. Pero en el fondo no es demasiado diferente de *Takuya* (sólo que sus circunstancias familiares lo han hecho como es), y será incapaz de negar el socorro a todo aquel que lo necesite. A pesar de llegar en un tren diferente, su destino está unido irremediablemente al de los demás niños. También cabe destacar que, aun sin digievolucionar, su capacidad de lucha es más que notable.

Takuya Kanbara
Curso: 5º de primaria
Elemento: Fuego
Espíritu: *Agnumon*
El típico protagonista de series de acción para críos, enérgico, siempre dispuesto a ayudar a los que más lo necesitan, espabilado cuando es necesario y que a veces se mete en líos por culpa de su impulsividad. *Takuya* es en cambio algo más prudente, siempre preocupado por la seguridad del grupo, con especial atención al más pequeño del grupo, al que profesa atenciones como si fuese su hermano pequeño. También ha heredado las gafas de aviación de las otras temporadas, señal inequívoca de que es el líder natural de los niños.

Tommy Himi (Tomoki Himi en el original)
Curso: 3º de primaria
Elemento: Hielo
Espíritu: *Kumamon* (*Chakmon* en el original)
Es el más pequeño del grupo, y eso se nota. También es el único que no subió al tren por propia voluntad, ya que unos abusones lo obligaron a subir justo cuando se cerraban las puertas del tren, por lo que se pasa todo el trayecto llorando y lamentando su mala fortuna. Pero a pesar de ser el niño más llorica de toda la saga, se ve impresionado por la fuerza y valentía de *Takuya* (digievolucionado y sin estarlo), por lo que decide cambiar y intentar parecerse más a él. Eso sí, aunque él no lo quiera, sigue siendo el protegido de todos sus compañeros.

Zoe Orimoto (Izumi Orimoto en el original)
Curso: 5º de primaria
Elemento: Viento
Espíritu: *Kazemon* (*Fairymon* en el original)
El hecho de ser la única chica del grupo no la convierte en la más débil, ni mucho menos. Más bien lo contrario, aunque eso no le quita ni una pizca de feminidad. *Zoe* ha estado dos años viviendo en Italia y ha vuelto no hace demasiado a Japón. Pero su fuerte carácter y su brutal sinceridad han hecho que no le sea nada fácil hacer amigos. Intenta ignorar como puede los intentos de *J.P.* para ligársela, y se divierte chinchando siempre que puede a *Takuya*. Le pareció interesante seguir las instrucciones de su móvil, y lo único que quiere ahora es encontrar unos cuantos buenos amigos.

J.P. Shibayama (Junpei Shibayama en el original)
Curso: 6º de primaria
Elemento: Electricidad
Espíritu: *Beetlemon* (*Blitzmon* en el original)
A pesar de ser el mayor, es un chico bastante cobardica y acomplejado por su aspecto. Aun así no le faltan fuerzas para mantener siempre la alegría en el grupo y perseguir incansablemente la atención de *Zoe*. La fuerza que le otorga la digievolución mediante su espíritu hace que salga de él una valentía que ni él mismo sabía que estaba ahí. Lleva siempre encima un cargamento de su adorado chocolate, que los sacará de algún que otro apuro. Pero también los meterá en muchos otros, ya que al parecer el chocolate también gusta mucho (demasiado) a los digimons...

Bokomon y Neemon
Son dos pequeños digimons que se unen a nuestros héroes en el primer episodio y ya no los abandonan hasta el final. *Bokomon* va siempre cargado con un gran libro que no deja ver a nadie, pero que parece estar lleno de información sobre el Mundo Digital, sus leyendas y sus habitantes. *Neemon* es un digimon bastante estúpido que siempre sigue a *Bokomon* a todas partes, y su utilidad para el grupo está por demostrar, aunque por lo menos te ríes mucho con él ^_^u.

Digital, incluso aquellos que salieron de la estación subterránea de Shibuya, son un tipo de digimon llamado *Trailmon*, pero todos y cada uno de ellos son distintos (a diferencia de las otras especies de digimon) y cuentan con un nombre propio. Nuestros héroes conocerán a varios de ellos, y serán un soporte vital para llevar a cabo tan descomunal tarea.

V-TAMER SPECIAL

Seguramente algunos de vosotros recordaréis el manga de Digimon que publicó Planeta hace un tiempo en formato *comic-book* (al menos espero que alguien se acuerde, aunque visto el corte de la publicación no debemos ser muchos...). Este manga, dibujado por *Tenya Yabuno* y guionizado por *Hiroshi Izawa*, se publicaba en Japón en la revista V-Jump (donde siempre se ha publicado toda la información sobre **Digimon**), y trataba las aventuras de *Taichi Yagami* (uno distinto al de la serie) y su digimon *Zero* en el Mundo Digital. Aunque sigue una trama completamente distinta a la de la serie, cada vez que se estrenaba una nueva temporada en televisión se publicaba un capítulo especial del manga mezclando de algún modo los dos mundos. Así, cuando empezó a emitirse **Digimon02**, *Davis* conoció al *Taichi* del manga, y se hizo un cacao mental para poder hacerse a la idea de que no era el mismo *Tai* que él conocía ^_^. Al estrenarse **Tamers**, *Takato* también pudo encontrarse con el famoso entrenador *Taichi* y su compañero *Zero*. Y por supuesto, el estreno de **Frontier** también fue acompañado por un capítulo espe-

LA PELÍCULA: GUERRA DE RAZAS

...O algo parecido. En este caso, desgraciadamente, tan sólo se ha realizado una película para acompañar esta temporada (aunque, contando en total, esta ya es la séptima película de la saga). Titulada **Kodai dejimon fukkatsu!!**, que se podría traducir como "El renacimiento/regreso de los antiguos digimon", cuenta con una duración de 40 minutos aproximadamente y se estrenó en cines japoneses el 20 de julio del año 2002. Como viene siendo habitual, en el estreno iba acompañada de otras dos películas basadas en series de televisión, en esta ocasión una de **Kinnikuman** (al que muchos conocemos como **Musculman** gracias a las autonómicas) y otra de **Crush Gear** (una serie de acción para chavales sobre coches en miniatura, parecida a **Beyblade** y similares). La animación en la película es muy parecida a la de la serie televisiva, tan sólo se sube un poco la calidad ya que va a ser vista en pantalla grande, pero nada demasiado destacable.

Nuestros cinco niños protagonistas y los dos digimons que se les han acoplado viajan aburridos por las interminables vías del Mundo Digital, atravesando un caluroso desierto. La extraña vagoneta en la que van montados no parece demasiado cómoda que digamos, y el oasis que andan buscando y que debería estar cerca tarda demasiado en aparecer por el horizonte. Y de repente, de en medio de ninguna parte, aparece una muchedumbre de fantasmagóricas figuras de digimons que pelean intensamente alrededor de la vagoneta, ignorando la presencia de la misma (y aunque lo parezca, no es la peli de **Final Fantasy** XD). Para acabar de redondear las cosas, una enorme isla volante aparece por donde los fantasmas digimon (es decir, de ningún lugar concreto...) acercándose con paso ligero y seguro. Según la interminable fuente de información de *Bokomon*, es una misteriosa isla que deambula sin rumbo por el Mundo Digital y es el puente de conexión con otra dimensión. La isla acaba por alcanzarlos y se lleva por delante todo lo que encuentra a su paso, digimons fantasmas y niños por igual, hacia otro lugar desconocido.

En esta otra dimensión, existen dos principales ciudades: en una de ellas conviven todos los digimons de tipo humanoide, regentados por *Darkmon*, mientras en la otra habitan los de tipo bestia, con *Hypogriffmon* a la cabeza. El grupo de niños se ha dividido, y *Takuya*, *Tommy* y *J.P.* acaban en una ciudad mientras *Zoe* y *Kôji* están en la otra. Todos es tranquilidad y amabilidad por parte de los digimons hasta que estalla el caos: por lo visto, las dos ciudades están enzarzadas en una continua guerra, y se van atacando alternativamente, siempre culpando al enemigo por haber atacado primero. Los niños, al ver las cosas desde un único punto de vista, influenciados por los digimons que los han acogido, también empiezan a discutir sobre quién tiene la razón. Pero habrán de ser los niños digimon los que les tengan que abrir los ojos a la situación. *Kotemon* y *Bearmon* son grandes amigos, pero deben esconder su amistad a los adultos ya que el primero es de tipo humano y el segundo tipo bestia. Su único deseo es que la inútil guerra termine, que deje de haber más y más muertos en cada reyerta, y que ellos al fin puedan jugar juntos libremente. Así que nuestros protagonistas deciden ayudarlos en su causa.

Al parecer, la única forma de solucionar el asunto es un antiguo grabado en una pared, que desgastado por el tiempo se ha hecho pedazos. Para poder leerlo, deberán reconstruirlo pieza por pieza. Pero entonces estalla una batalla entre las dos ciudades, la más fuerte hasta ahora, que sólo puede desembocar en una gran tragedia. Ahora la tarea de los niños se ha convertido en una lucha contra el reloj, antes de que los dos pueblos se exterminen mutuamente.

Ah, y para frikis del J-pop, una curiosidad: *Takako Uehara*, componente del desaparecido cuarteto femenino SPEED, es la encargada de ponerle voz a *Darkmon*, la líder del bando de tipo humanoide.

cial titulado "Frontier Generation". Son 47 páginas en las que, *Takuya* por un lado, y *Taichi* y *Zero* por el otro, se ven transportados a la fuerza a otra dimensión, acudiendo a la llamada de socorro de un pueblo de digimons que se ven asediados por los ataques de un enemigo demasiado poderoso. A pesar de luchar los tres juntos, *Taichi* dirigiendo como siempre a *Zero* y *Takuya* digievolucionando en digimon, las dos formas de luchar son demasiado diferentes y no consiguen vencer al enemigo en un primer ataque. Los tres luchadores deberán intentar entenderse y ponerse de acuerdo para que su ataque sea efectivo.

Toda una nueva aventura, que los afortunados poseedores de FoxKids ya han podido disfrutar, y que ahora todos podremos ver de igual manera desde septiembre en La2.

UNA DESPEDIDA DIGNA

Ya hacía tiempo desde el último bombazo de anime en la tele, así que ya toca alguno, y como parece que por fin este curso los canales nacionales han apostado fuerte por la programación infantil-juvenil (y el anime), es cuestión de tiempo comprobar cuál es el agraciado. Sin embargo, para qué vamos a engañarnos, lo que se emita en la nacional nacional, es decir TVE o La2, tiene una clara ventaja sobre sus competidoras, y si a eso sumamos que **Digimon** siempre ha sido un éxito porque sabe cautivar y enganchar, queda claro cuál va a ser el título que más va a arrasar al menos hasta navidades (aunque esperemos que las otras series también arrasen lo suyo). Una digna manera de terminar, por todo lo alto. Una serie que ha llegado tan lejos como lo ha hecho esta no merecía menos.

Pero si con la televisión y su recuerdo no tenéis suficiente, en montones de jugueterías ya se venden las figuras de acción, transformables y los dispositivos digitales de esta temporada. Porque los digimons ya son una parte de nosotros, y esto no es un adiós, sino un hasta siempre.

Mireya (Shiva)

Transformación de Takuya Kanbara en Agnumon

Saint Seiya la saga de HADES

Los Caballeros del Zodiaco siguen moviéndose

Los 13 OVAs de la Saga del Santuario, principio de la Saga de Hades, hace ya un tiempo que llegaron a su fin, así que es hora de hacer un pequeño hueco para poner al día el especial Saint Seiya que hace un tiempo que sacamos.

Si no recuerdo mal, el último episodio comentado fue el 8, pero tampoco tiene mucho sentido seguir con un análisis capítulo a capítulo ahora, pues eso sólo sería un relleno de espacio inútil a estas alturas. Parece mucho más adecuado un vistazo general.

Análisis

Que nos lleva a la lógica conclusión de que la historia sigue fielmente el manga. Con pequeñas diferencias, claro. Por ejemplo que, desgraciadamente, en la animación se da muchísima más importancia a *Seiya* de la que tiene en el manga, y así tenemos que aguantar a ese puto coñazo de enchufado inaguantable en la secuencia de *Mu* contra *Miu*, o en muchos otros escenarios donde él nunca estuvo en el manga. A destacar el duelo de Exclamaciones de Atenea entre los Caballeros de Oro y los Renegados, en el que en el manga sólo participaba *Shiryu*, y que aquí cuenta con la actuación de los 4 Caballeros de Bronce habituales (bueno, eso no queda muy mal). También se han incluido más escenas de combate, como por ejemplo entre *Radamantis* y los Caballeros de Oro (o incluso los de Bronce) o se han añadido pequeños cameos como el de el Viejo Maestro de *Shiryu* y *Shion* en el último episodio (que es en el que más cambios ha habido, por ejemplo la caída al Hades de *Seiya* no es con *Valentine*). Pero vamos, en general sigue fielmente el manga.

Por cierto, que a base de oírlo al final el opening ha acabado gustándome, al igual que muchos otros temas de inicio que en su momento me parecieron basura pero que a base de escuchar una y otra vez se te acaban pegando. Pero no hay que olvidar la primera impresión: Que era una mariconada (casi parecía que se intentaba darle un aspecto shojo para atraer público femenino ya que el masculino estaba asegurado).

Y ya que estamos con la música, destacar que a lo largo de los 13 episodios nos encontramos con toda la maravillosa banda sonora de la serie clásica, sin distinguir entre sagas (es decir, podemos encontrarnos en el mismo capítulo temas que sonaban en los combates de la Batalla de las 12 Casas (lo que aquí se conoció como la Batalla del Santuario) con otros que lo hacían en la Saga de Asgard). Un gran acierto, ya que esta serie contaba con una banda sonora difícilmente superable.

La saga, por supuesto, se puede encontrar subtitulada al español (con más o menos acierto) en diversos fansubs. Nada se sabe a día de hoy de una edición legal en nuestro país (bueno, claro, se sabe que hay interés, pero ya, ahí acaba todo).

A destacar que en los DVDs japoneses se incluían vídeos extra que no se pudieron disfrutar en la emisión normal en Japón (algunos muy curiosos, estamos negociando para meterlos en el CD, donde por este mes sólo podéis disfrutar de un trozo del episodio 9) y que en octubre saldrán en Japón dos DVDs con al parecer una especie de resumen de la saga desde el punto de vista de los Caballeros de Oro. Y, por supuesto, que Hades ha supuesto una resurrección de la fiebre por **Saint Seiya**, con aparición de nuevos videojuegos, figuritas y merchandise en general.

Episodio G

El **Episodio G**, el que nos narra las aventuras de los Caballeros de Oro hace tiempo, acaba de ver aparecer su segundo tomo recopilatorio, y ya se rumorea su paso al anime, aunque no está confirmado. Lo que sí es seguro es que el primer tomo comienza con unas páginas a color que narran la ya clásica secuencia del intento de asesinato de *Atenea* por parte de *Saga*.

También merece la pena aclarar es que la confusión que hubo en su día respecto al episodio G y la Gigantomaquia se debió a que Shueisha también está sacando **Saint Seiya Gigantomaquia**, no de *Kurumada* sino de *Tatsuya Hamasaki*, y que empieza con *Mei*, uno de los huérfanos del orfanato de Seiya, siendo raptado por los gigantes.

El futuro

La red de redes es un hervidero de rumores. Y desgraciadamente la mayoría muy difíciles de comprobar. Sin embargo, parece que al final la serie tendrá un total de 52 episodios y no de 26 (es decir, los 13 que ya lleva más otros 39). Esto al principio chocó un poco, porque esos primeros 13 capítulos abarcaban los 4 primeros tomos de la saga, quedando sólo 6, pero si tenemos en cuenta que la parte final es la que más combates tiene, y sobre todo lo precipitado del final del manga (por los motivos que ya sabréis si habéis leído nuestro especial, viene todo muy de correprisa: La aparición de la hermana de *Seiya*, el poco uso que los protagonistas dan a las armaduras de oro, etc), encontramos que sí que hay material para llenar 39 episodios, ya sea alargando combates que en el manga fueron muy breves, ya sea tratando más debidamente y con tiempo ese final, ya sea ambos casos o cosas nuevas que ahora mismo no se me ocurren.

Y ya, porque desgraciadamente asigné sólo una página a este artículo. En breve incluiremos más información comentando la marcha de la serie en USA, historias paralelas como los Side Story de *Atenea* o *Shura*, las novedades y muchas más cosas.

Lázaro Muñoz

YU YU HAKUSHO

Los guerreros del más allá

© YOSHIHIRO TOGASHI, SHUEISHA, FUJI TV, STUDIO PIERROT, JONU MEDIA

Yu Yu Hakusho es una serie que, desde su aparición, goza de muchísima popularidad en todo el mundo. Aquí en España empezamos a conocerla bien (fanzines históricos y anécdotas aparte) en el año 2001, cuando apareció en formato DVD. En apenas dos años, esto y su pase en algún canal autonómico ha sido suficiente para crear una auténtica "Yu Yu manía" en nuestro país que cuenta en la actualidad con muchos y muy fieles seguidores. ¿Cuáles son sus secretos?

Su esencia

Yusuke Urameshi es un joven estudiante bastante cafre y gamberro que muere atropellado al intentar salvar a un niño que jugaba en la calle. Una vez muerto y convertido en espíritu flotante, el mundo se le echa encima al aparecérsele *Botan* (la Muerte) y comunicarle que su sacrificio ha sido en vano, pues el niño no hubiera muerto en ese accidente; entonces, y dado que esta acción ha resultado inesperada, le da la oportunidad de resucitar a cambio de trabajar para el Más Allá.

Una vez repatriado a la Tierra, formará equipo con dos demonios (*Kurama* y *Hiei*) y un antiguo rival de instituto (*Kuwabara*) convirtiéndose así en un detective espiritual dedicado a luchar una y otra vez contra las criaturas malignas que de una forma u otra perturban el Más Allá.

La base argumental de YYH se asienta en un universo que nos recuerda bastante al que ya nos mostró **Urutsukidoji**: el mundo de los humanos, los espíritus y los demonios, coexiste con un infierno más nebuloso y apenas visible que, según dicen, es peor que todos los demás infiernos juntos.

Yusuke y compañía se encargarán de solucionar cualquier conflicto que se produzca entre estos dos mundos.

Su manga

Corría el año 1991 cuando *Yoshihiro Togashi* inició la publicación de su manga de **YYH** en la revista Shonen Jump. En apariencia, un típico Shonen sin pretensiones que, al poco tiempo, demostraría tener los ingredientes necesarios para convertirse en un manga de éxito. Su publicación fue muy bien recibida desde el principio y su trayectoria en la revista mucho más larga de lo que su autor podría haber imaginado, pues se extendió hasta 1994, cosechando una legión de seguidores y consiguiendo vender la nada despreciable cifra de 40 millones de ejemplares con sus

YU YU HAKUSHO
Los guerreros del más allá

19 volúmenes; todo esto a pesar de compartir revista nada menos que con *Takehiko Inoue* y su manga **Slam Dunk** y *Akira Toriyama* y su casi monopólico e incombustible **Dragon Ball**, tres obras que constituyeron la época dorada de la publicación semanal.

Su dibujo resulta bastante sencillo, a veces descuidado, pero no malo. Alguna vez, su autor alegó que momentos de enfermedad rebajaron la calidad de su trabajo, sobre todo en los últimos tomos, en los que se perciben un descarado cansancio en las líneas.

El boom comercial que acarreó su éxito hizo, como dicta la tradición, que sus editores la explotaran hasta el límite de sus posibilidades. Su creador acabaría exhausto y presionado hasta la saciedad por las comprometidas y quisquillosas fechas de entregas semanales: dieciséis páginas por semana, todas y cada una de las semanas del año, además de páginas a color, ilustraciones promocionales, algún que otro diseño para el merchandising, actos de presencia en convenciones para la promoción de su obra, etc. Todo este estrés en *Togashi* desembocaría en un repentino punto y final de la serie (fenómeno común entre los mangakas que llegan a lo más alto, véase *Akira Toriyama*).

Lamentablemente aún no disponemos de una versión española de este manga y, aunque la popularidad de su anime resulta propicia para que la serie funcionara bien comercialmente, a día de hoy no tenemos noticia de que haya alguna editora de mangas española interesada en sus derechos. Toda una pena.

Y sobretodo su anime

Entre los años 1992 y 1995, y a lo largo de 112 episodios, una versión animada del famoso manga serviría para multiplicar por mil el número de fans de las aventuras de *Yusuke*. Este anime desarrolla distintas líneas argumentales que podemos diferenciar en cuatro grandes sagas, en las que lógicamente van cambiando los objetivos y los villanos. La trama no resulta tan frenética ni acelerada como en el papel y difiere en algunos aspectos con respecto al manga.

1-El inicio: el detective espiritual

Esta primera parte, que abarca hasta el episodio 25, narra el proceso mediante el cual *Yusuke* se convierte en detective espiritual, a saber, su muerte y resurrección. Para abordar su nuevo "empleo", y la lucha contra los demonios, contará con la ayuda de su antiguo compañero y rival *Kuwabara*, la especialista en técnicas espirituales *Genkai*, a la que conocerá algo más tarde, y dos antiguos enemigos llamados *Kurama* y *Hiei*. Esta ayuda tendrá especial relevancia durante el enfrentamiento con los cuatro demonios más poderosos del inframundo en su intento por conquistar el territorio de los humanos.

2- El oscuro torneo de artes marciales

Esta segunda saga se desarrolla desde el episodio 26 hasta el 67. En ella veremos cómo, durante el rescate de una niña llamada *Yukina* que ha sido secuestrada, nuestro protagonista conoce y aparentemente vence a uno de los villanos relacionados con el secuestro, *Toguro*. Al final todo resulta ser un montaje organizado por este demonio, que no sólo sigue invicto sino que, además, su verdadero y oscuro propósito es encontrar adversarios con los que medir sus fuerzas organizando un Torneo de Artes Marciales en el que se enfrentarán a muerte poderosos participantes. El afortunado, claro está, es nuestro héroe, quien aceptará en la creencia de que saldrá victorioso.

3 - La entrada al mundo de los demonios

Esta saga abarca desde el episodio 68 al 94 y también se la conoce como Saga Sensui. A su regreso del torneo, *Yusuke* se encuentra con que se ha abierto una puerta entre las dos dimensiones por la que los

YU YU HAKUSHO

Los guerreros del más allá

demonios del inframundo pueden invadir la Tierra. El responsable es *Sensui*, un ángel oscuro y antiguo detective espiritual con el que *Yusuke* tendrá que enfrentarse, muriendo en el intento. Durante la venganza de sus amigos, una extraña y poderosísima fuerza lo hace resucitar para volver a la lucha. Esta saga se puede considerar la más seria e imprevisible de todas.

4 - El mundo de los demonios

Cuarta y última de las sagas de la serie; va desde el episodio 95 hasta el 112. En ella se nos revelarán algunos de los secretos y misterios sin explicar que envuelven a algunos de nuestros héroes, por lo cual resulta ser, quizás, la más interesante. *Yusuke*, *Kurama* y *Hiei* bajan al mundo de los demonios con distintos propósitos: el primero intenta averiguar el origen del extraño poder que lo resucitó, mientras los otros dos buscan claves de su pasado. Allí *Yusuke* conoce a uno de sus antepasados, *Raizen*, el guardián de la paz en el inframundo. Ahora, *Yusuke* tendrá que enfrentarse en torneo a otros dos personajes, *Yomi* y *Mukuro*, amigos de *Kurama* y *Hiei* respectivamente, que lucharán para heredar como recompensa el poder de *Raizen*. El futuro de *Yusuke*, el del inframundo y el del mundo humano, dependerán del resultado de este torneo.

Dado el gran éxito de la serie, sobre todo si se compara con la corta vida de muchos de los animes producidos en los noventa, YYH puede presumir de haber generado no sólo una serie televisiva de éxito sino además varias películas y OVAs. La primera, en 1993, fue **YYH: la película** (unos 40 minutos). Emitida en la televisión japonesa, formaba parte de un programa triple que optaba por la senda típica de los especiales veraniegos: las vacaciones de *Yusuke* se ven interrumpidas por el secuestro de su jefe, *Koenma*. Los secuestradores exigen un Sello como rescate, y *Yusuke* se debate entre la lealtad a su amigo y salvador y el temor a lo que ocurriría si el sello va a parar a manos equivocadas. Esta película acaba de salir en España de mano de Jonu Media, por lo que es pronto para hablar de lo que le ha parecido a la gente.

En el otro largometraje, YYH: La Lucha por el Inframundo (1994, y de unos 90 minutos de duración), el Señor del

Inframundo, Yakumo, regresa tras varios milenios de ausencia para conquistar la Tierra, apoderándose de cinco puntos de energía alrededor de Tokyo, suponiendo un auténtico reto para nuestros héroes hacerse con el control de la situación. En esta película, su exuberante, rica y costosa animación se desperdició casi por completo en una trama clásica que hacía de este largometraje un burdo pastiche de elementos procedentes de otras series: la geomancia de **Silent Mobius**, la invasión de demonios a lo **Sailor Moon** y la moderna caza de fantasmas de **Ushio y Tora**. Pese a todo, cuando llegó a España (de mano de Manga Films hace un capazo de años bajo el nombre de **Los Invasores del Infierno**), resultó muy atractiva e interesante, ya que al no haber vivido la serie (pero conocerse gracias a fanzines) ni apenas conocerse las otras (salvo **SM**) la cosa resultaba medianamente original, y aunque se podían encontrar similitudes con **Los Caballeros del Zodiaco** y **Dragon Ball**, la mayor calidad de la animación y lo espectacular y bien llevado que resulta el combate final hicieron que esta serie pareciese mucho mejor que cualquier otra parecida.

El autor; un mangaka de peso

Nombre: Yoshihiro Togashi
Lugar de nacimiento: Yamagata, Japón
Fecha de nacimiento: 27 de abril de 1966
Signo del zodiaco: Tauro
Tipo de Sangre: A
Ocupación: Creador de Mangas
Estado civil: Casado, con Naoko Takeuchi (Creadora de Sailor Moon)
Hobbys: Los videojuegos, jugar a los bolos

Yoshihiro Togashi es el segundo de tres hermanos, de los cuales el menor también se dedica al dibujo. Le gusta emplear su tiempo libre con los videojuegos (**Resident Evil** es su favorito) y jugando a los bolos.

Antes de hacerse famoso con Yu Yu Hakusho había recibido, con tan sólo 21 años, el prestigioso Premio Tezuka. Aunque su primer trabajo fue **Tonda Birthday Present** (1986), Togashi debutó en 1989 en la revista Shonen Jump con **Ten de Showaru Cupid**, una comedia romántica de ciencia-ficción donde las referencias a la mitología japonesa eran constantes y por lo tanto de difícil exportación. Esta primera obra publicada finalizaría en el año 1990, alcanzando los cuatro tomos recopilatorios. Su siguiente obra serializada

YU YU HAKUSHO

Los guerreros del más allá

fue **YYH**, la obra cumbre de *Togashi* hasta 1998, año en que se le presentó la oportunidad de crear otra serie larga también para la revista Shonen Jump que lo elevaría de nuevo al triunfo: un nuevo manga bautizado **Hunter X Hunter** que alcanzó un éxito equiparable al obtenido con **YYH**. Con este nuevo trabajo, *Togashi* volvió a la comercialidad acorde con la revista en la que tuvo lugar su publicación: una historia de aventuras y enfrentamientos con búsqueda de superación personal de sus protagonistas, en la que *Gon Freecss*, un niño de tan sólo doce años, se esfuerza por convertirse en *hunter*, pero no por los beneficios que aporta la posesión de este difícil galardón, sino con el propósito de encontrar a su padre, uno de los *hunter* más expertos del mundo que, tiempo atrás, lo había abandonado.

Este manga (aún en publicación) lleva vendidos más de 20 millones de ejemplares. Y es que la aparición de esta serie en Japón generó un auténtico fenómeno fan, gozando de gran éxito y popularidad todavía en la actualidad.

El resto de los trabajos de este autor, todos editados en Japón por Shueisha, lo constituyen Okami Nante Kowaikunai!!, recopilatorio de todas sus historia cortas en un solo tomo publicado en 1989, y **Level E**, obra estrenada un año después de cerrar la historia de **Yu Yu Hakusho**, en 1996, y acabada en 1997, alcanzando los tres tomos recopilatorios; fue editada en nuestro país hace unos años por Planeta-DeAgostini.

El dato más curioso de su vida personal es el hecho de que esté casado con la conocida *Naoko Takeuchi*. Estos dos artistas anunciaron sus planes de boda en la Comike, la mayor convención de doujinshis de todo Japón. Allí pudieron vender personalmente unos doujinshis que habían elaborado conjuntamente. Puesto que sólo se imprimieron 200 copias, estos son unos de los doujinshis más raros jamás publicados, auténticas piezas de coleccionista. También antes de su boda *Naoko* y *Yoshihiro* vendieron una edición limitada de postales y almanaques de 1999 de una exquisita calidad. En la portada de esos almanaques reza: "*6 de Enero de 1999: Yoshihiro Togashi y Naoko Takeuchi celebran su boda*". Lógicamente, dado lo limi-

YU YU HAKUSHO
Los guerreros del más allá

tado de su edición, estos productos fueron a parar sólo a las manos de los fans más afortunados.
En la actualidad, estos dos famosos personajes son los orgullosos padres de un niño nacido en enero de 2001. En fin, un hombre afortunado en su vida íntima y profesional.

Dramatis personae

Muchos y muy distintos personajes comparten protagonismo a lo largo de esta epopeya, desde típicos e insoportables compañeros de instituto hasta demonios sobrenaturales que no siempre serán enemigos. Por si alguien aún no los conoce, Estos son los más carismáticos, aquellos que nos acompañaran prácticamente desde el principio de la historia.

Yusuke Urameshi:
Es el joven protagonista de la trama, con tan sólo 14 años posee una fuerza innata y descomunal junto con una virtud especial para meterse en peleas. De hecho, es considerado un gamberro peligroso en el instituto donde estudia. Pero en realidad no es mal chico, sino que a veces es algo violento, y le gusta utilizar sus puños para solucionar cualquier malentendido. Tampoco es un personaje que destaque por su cerebro, sus notas en los exámenes son muestra de lo poco que lo utiliza. Pero poco a poco, y a medida que la vida le propone retos, descubrimos que tiene un gran corazón, en el que sus amigos ocupan un enorme lugar.
Al poco de comenzar la historia acabará convirtiéndose en detective espiritual del más allá, a cambio de que se le dé una nueva oportunidad para volver a la vida tras haberla perdido heroica, pero inútilmente... A medida que vaya adquiriendo experiencia en combates con seres cada vez más terribles, sus poderes, en especial su "rigan" (rayo de energía que emite desde el dedo índice de su mano derecha), serán cada vez más destructivos, forjándose así como un guerrero cada vez más fuerte en el combate.

Botan:
Como ella dice en el momento de su aparición, se trata de "*La navegadora del río del más allá, mejor conocida en occidente como la muerte*". *Botan* es una delgada chica de pelo largo y de color azul que en cada episodio demuestra poseer un extenso ropero lleno de atractivos y variopintos modelitos, y que siempre anda de aquí para allá volando encima de una escoba como si de una bruja se tratase. Este personaje aparece para informar a *Yusuke* de que se le concede la oportunidad de regresar al mundo de los vivos, tras explicarle que su muerte no estaba prevista y que no dispone de la asignación de un hueco donde descansar ni en el cielo ni en el infierno. Se convertirá en mentora de *Yusuke*, y además de proporcionarle objetos que sólo los detectives espirituales pueden poseer y que le ayudaran en su lucha contra los seres malignos, será la encargada de dar toda explicación "científica" de lo que pasa en el más allá y su repercusión en la tierra, es decir, los fundamentos de las misiones de *Yusuke*...
A pesar de la gravedad de su cometido, la simpática *Botan* se toma casi todo a risa, amenizando el dramatismo de algunos momentos de la historia con una buena dosis de humor, lo cual es de agradecer. Además se convierte desde el primer episodio en uno de los personajes más carismáticos pues, de una forma u otra, nos acompañará permanentemente en las aventuras de *Yusuke* y sus amigos.

Keiko Yukimura:
Esta chica es el polo opuesto a *Yusuke*. Es buena estudiante, organizada, responsable y disciplinada. Posee todo un sinfín de virtudes que la convierten en una chica modelo. Además no es muy bromista y su talante es más bien serio, lo que hace que el carácter burlón de *Yusuke* la saque de quicio en algunos momentos, sobre todo con las bromitas "manuales"... A pesar del poco parecido que guarda con nuestro protagonista, parece empeñada en guiar a este por el camino de la sensatez, insistiéndole en sus estudios y su comportamiento. Y es que, en el fondo, la muchacha siente por él un gran afecto que, a medida que la trama avanza, irá definiéndose y mostrándose cada vez con mayor intensidad.
Aunque sin poderes, el apoyo moral que Keiko proporciona a *Yusuke* es primordial a la hora de estimular a nuestro protagonista para que se esfuerce ante momentos difíciles de superar. Por ello, *Keiko* es una de las personas más importantes para nuestro héroe. Además, el carácter platónico de esta relación, que nunca termina de cuajar entre ellos, es lo que le da el toque romántico a la historia.

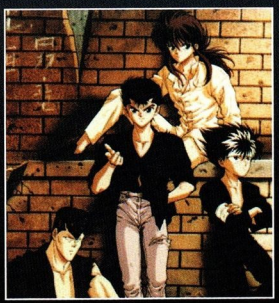
Kazuma Kuwabara:
Personaje que, como *Yusuke*, cuenta también con poca disciplina para los estudios y para el trato con algunos de sus compañeros, puesto que también es uno de los gamberretes del patio que siempre está metido en peleas. Su mayor obsesión como matón de la escuela era vencer a *Yusuke* para así ser considerado por todos el más fuerte. Al poco de empezar la historia su cometido cambia por completo, tanto, que se convertirá en una de las personas que más haga para que *Yusuke* pueda volver a la vida. En principio, *Kuwabara* sólo anhela su regreso para

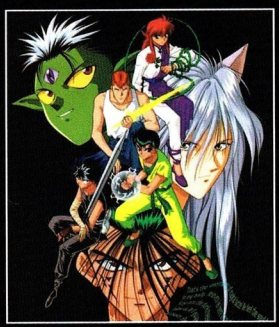
poder vengar la infinidad de palizas recibidas de manos del difunto. Pero al poco tiempo y tras descubrir las misiones en la que su enemigo de escuela se ve sumergido, empieza a inmiscuirse casi sin darse cuenta, entablando por minutos una relación con *Yusuke* cada vez más cercana a la amistad.
Kuwabara posee un gran poder físico, pero sobre todo psíquico/espiritual, con el que es capaz de percibir a los espíritus que le rodean, y que también irá en aumento, convirtiéndose en un guerrero muy poderoso. Y aunque no trabaja oficialmente para el más allá, acaba acompañando y ayudando a *Yusuke* en las misiones que le asignan, resultando en algunos momentos de muchísima utilidad.

Kurama Yoko:
Este personaje está basado en otro de la mitología japonesa, *Kurama* el zorro. En su primera vida fue un espíritu que habitaba en el cuerpo de un zorro y se dedicaba a robar, convirtiéndose en un auténtico prodigio de cleptomanía. Tras una emboscada sufrida durante una de sus fechorías, no tuvo más remedio que abandonar su cuerpo de zorro y refugiarse dentro de una mujer; de este modo volvería a tener un cuerpo físico al reencarnarse en el hijo que pronto esta tendría. Sus poderes no desaparecieron y su relación con los humanos, en especial con su madre, ablandó su corazón, decidiendo llevar una vida humana digna bajo el nombre de *Shuichi Minamino*, su yo en la Tierra. Este personaje es uno de lo objetivos de *Yusuke* en su primera misión, por robar junto a otros dos seres uno de los tres objetos oscuros custodiados en el más allá.
En esta ocasión la finalidad de su delito era noble pues pretende utilizar el objeto robado, un espejo que cumple cualquier deseo que le pidas a cambio de tu vida, para salvar la de su madre enferma.
No tardará en hacerse amigo de Yusuke ni en ayudarlo para que todo el revuelo que se ha armado en el más allá con el robo de los tres objetos no tenga mayores consecuencias. Lo caracterizan su melena de pelo rojo y su absoluta serenidad, que le da ese aspecto de persona sabia, tranquila y poderosa (o, llegado el caso, de "típico personaje mariposo de todas las series de este estilo").

Hiei Jaganashi:
Es un joven de sufrida infancia que nació en el reino de Koorime, un reino de hielo que no fue precisamente el lugar más adecuado para él puesto que es un demonio que domina los poderes del fuego; por ello fue condenado a muerte nada más nacer. Afortunadamente, su ejecutor, amigo de su madre, le dio la oportunidad de continuar con vida. No tuvo más remedio que abandonar su tierra natal y crecer en el seno de una banda de ladrones, educando sus increíbles poderes a favor del mal.
Es un personaje reservado y de talante hosco, comprensible dado su pasado.
Posee un tercer ojo en la frente que, además de ser su punto débil, es el núcleo de su poder.
Es ágil y rápido y también sabe utilizar la espada en el combate. Es otro de los tres personajes que roba uno de los objetos obscuros, lo que le enfrenta a Yusuke muy al principio de la historia. También resulta ser el primer rival difícil de vencer para nuestro héroe. Más adelante se nos irán desvelando los detalles de su sufrida vida pasada y veremos cómo por momentos su corazón también se ablanda y experimenta sensaciones desconocidas para él.

Koenma:
Hijo del rey *Enma* que sustituye a su padre mientras este está de viaje. Él será quien, en ausencia de su progenitor, proclama a *Yusuke* detective espiritual y lo pone al servicio del más allá tras haberlo devuelto a la vida... no sin antes pasar por alguna aventurilla.
Es la persona que, junto a *Botan*, encomienda las misiones a nuestro protagonista, al cual no parece mostrarle mucho respeto, aunque en él deposite muchas esperanzas y, a veces, la responsabilidad de trabajos imprescindibles para que el más allá siga funcionando con total normalidad.
Su aspecto es casi el de un bebé; incluso utiliza un chupete.
Pero la verdad es que tiene varios centenares de años y por supuesto sabe lo que tiene que hacer u ordenar en cualquier situación.





YU YU HAKUSHO
Los guerreros del más allá

Vicente Ramírez

FICHA TÉCNICA

Manga:
Número de volúmenes recopilatorios: 19
Año de publicación: 1990-1994
Revista: *Syoukan Shounen Jump*
Disponibilidad en España: Ninguna... por ahora

Anime:
Episodios de televisión: 112
Películas: 2; YYH: la película (1993) y YYH: La lucha por el infierno (1994)
OVAs: 6
Año de producción: 1992
Director: *Noriyuki Abe*
Diseño de personajes: *Minoru Yamazawa, Masaya Onishi, Mari Kitayama.*
Música: *Yusuke Honma*
Estudio de animación: Studio Pierrot

Disponibilidad en España: Derechos de venta y distribución en manos de Jonu Media. Hasta la fecha, disponibles diez volúmenes en DVD que recogen los primeros 66 episodios de la serie de televisión, convirtiéndose así en la primera serie "larga" de anime publicada en nuestro país, con intención de ser comercializada en su totalidad. Esperemos que cunda el ejemplo. Además, parece ser que en breve tendremos la posibilidad de adquirir la primera temporada completa en un pack de DVDs a un precio especial. Precio especial que también tiene la primera película de la serie, editada esta vez por Jonu Media en formato DVD. Imprescindible para todos los fans de este anime.

KASUMIN O KASUMI HE AHÍ LA CUESTIÓN

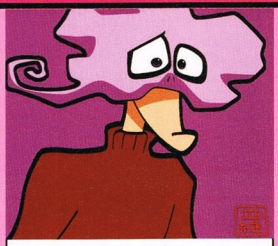
Esta simpática serie, que quizá nos recuerde enormemente a **Magical Doremi** ya que *Y. Umakoshi* ha trabajado en ambas series como diseñador de personajes, ha cosechado con apenas 26 capítulos el suficiente éxito como para que se haya realizado una segunda parte y estén ahora con la tercera en Japón en el canal educativo de la NHK. En España, a través de la distribución, traducción de las que firmamos este artículo y doblaje de Arait Multimedia se empezará a emitir a través de Canal Buzz en octubre. Si sois puntuales en la compra de la revista y tenéis la suerte de estar abonados en uno de las pocos operadores de cable con este canal, lo podréis ver y pasar un buen rato.

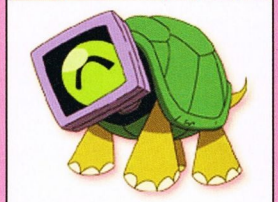
En la versión japonesa se hacen muchos juegos de palabras con los nombres de los personajes, pero en español es casi imposible mantenerlos, son los llamados y temidos 'dajare' (la 'j' se pronuncia como nuestra 'll'), utilizar una palabra que tenga dos significados o bien dividirla en partes para que tenga otro distinto. Sí señor, otro de los rompecabezas para los traductores de japonés. Uno de los claros ejemplos es la de *Termotín*, que en la versión japonesa se llama 'Potopotto', usando la onomatopeya japonesa de cuando algo cae a gotas, 'poto' y voz inglesa 'pot' ajaponesada, 'potto'. La pena es que la decisión final de mezclar nombres japoneses, ingleses y españoles no nos ha parecido de lo más acertado.

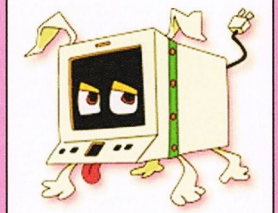
Vamos con el argumento

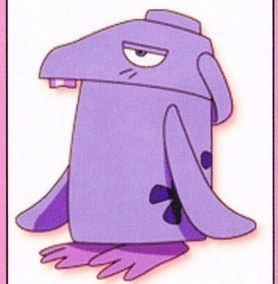
Esta serie nos cuenta la historia de una niña lista, pizpireta y alegre, *Kasumi Haruno*, cuyos padres se van a África para cumplir, por fin, su sueño de irse de expedición a ese continente.

Aunque la chiquilla es mucho más responsable que sus padres, no puede ir con ellos ni tampoco vivir sola, por lo que los *Kasumi* de la ciudad de Kasumi, pensando que es pariente suyo (por tener ella









un nombre igual que su apellido y su lugar de residencia), aceptan "adoptarla" durante el año que sus padres estarán fuera. Pero pronto se dan cuenta de que es una simple humana, que no es una de ellos. ¿Y qué son ellos entonces? Pues unos seres extraños llamados Henamon o Metamorf que son capaces de transformarse con un simpático ritual (ya nos imaginamos a todos los televidentes haciéndolo, jajaja). Aparte de la familia compuesta por *Nubemon*, *Blossom* y sus hijos, están los electrodomésticos (que tienen vida propia) y la sirvienta que se supone que la renombrada Kasumin va a sustituir y que nunca se va. El devenir de la serie gira entorno a una Kasumin que quiere abandonar esta extraña familia ya que no se siente integrada por no ser una "metamorf", pero, a la vez, nadie del pueblo debe descubrir el secreto de esta familia. Pero eso parece casi imposible, los "cacharros" de la casa, por ejemplo, se empeñan en salir a la aventura, un compañero de clase está decidido a descubrir ante todos quiénes son los Metamorf y los pequeños de la guardería siempre están guardando una buena gorda. A mediados de la serie aparece el guapo de *Michael Kirino*, que pertenece a la familia rival de los Kasumi y se encuentran con que la chica tiene una llave que abre una puerta muy peligrosa. Para entender un poco mejor esto, debéis saber que Kasumi hace referencia a las nubes y Kirino a la niebla, en cuanto veáis a sus personajes principales, os daréis cuenta de que los juegos de palabra que quieren crear con esto están relacionados con el argumento de la serie. Tras abrirse la puerta, se encuentran con la obligación de cerrarla enseguida para que no ocurran males mayores y sin darnos cuenta ya se han terminado los 26 capítulos que habían planificado en principio. Explican brevemente por qué los Metamorf no pueden ser descubiertos por los humanos, por qué se pelearon los Kasumi con los Kirino y qué misión tienen nuestros amigos en este mundo. Supongo que en las sucesivas partes irán ampliando esta información e introduciendo a Metamorf más curiosos con cualquier excusa. Espero que podamos verlo en algún canal público más temprano que tarde.

Personajes

***Kasumi Haruno*:**
La protagonista. La coleta de su pelo tiene la forma de una hoja.

***Dragy* (*Ryunosuke* o *Ryuchan*):**
Es el hijo del Rey Dragón que vive con la familia de los *Kasumi*. Es un niño mimado y siempre busca llamar la atención de *Kasumin*.

***Nubemón (Senzaemon)*:**
El cabeza de familia de los *Kasumi*, siempre gruñón y cabezón, aunque en el fondo, como siempre, tiene un gran corazón.

***Blossom (Sakurame)*:**
La esposa de *Nubemón* y su manera de hablar tan... pacífica hace que uno se duerma mientras la escucha.

***Nubetaro (Sentaro)*:**
El hijo de la casa. Es un tímido artista que se enamora de la profesora de *Kasumin*.

***Lily (Ranka)*:**
La hija rebelde de los *Kasumi*. Se divorcia y vuelve a la casa molino y se dedica a hacerle la vida imposible a *Kasumin*, excepto cuando se emborracha, que se vuelve amable.

***Termotin (Potopotto)*:**
Un termo de agua caliente, muy dispuesto a hacer las cosas bien.

***Balletin (Nurezokin)*:**
Una bayeta húmeda con poca autoestima que no puede evitar seguir limpiando todo lo que encuentra.

***Fototuga (Degikame)*:**
Una combinación entre cámara y tortuga.

***Imprejiro (Printajiro)*:**
La impresora de las fotos.
Chintaro (sin traducir, Chin es Ding y Taro un nombre muy común): Medio perro, medio microondas que sólo dice Chin.

***Scrubby (Araisan)*:**
Un estropajo muy inquieto.

***Mrs Clay (Haniwa)*:**
Una figura de barro típica japonesa de la antigüedad, un poco plasta.

***Mary White*:**
Una abedul que siempre quiere estar blanca para estar bonita (tendencia actual de las japonesas).

***Michelle (Misao Oogawara)*:**
La inocente profesora de 4º 3º, la clase de *Kasumin* y sus amigos.

***Carla (Kaede Sakakibara), Yuri Abe y Koala Yamada*:**
Las amigas de *Kasumin* y un compañero de clase.

***Ozzy (Shikao Tsuchimikado)*:**
Compañero de clase que está obsesionado con descubrir a los Metamorf.
Soketto, *Oniko* (*Demonin*), *Corn* (*Maizin*) y *Donchan* (*Tamtam*), los metamorf más pequeños, gamberros y simpáticos de la ciudad.

***Michael (Kirihiko Kirino)*:**
Un guaperas que también es metamorf pero de la familia rival de los *Kasumi*.

De la segunda parte:
***Yukino Fuyuta*:**
Una nueva compañera de clase de *Kasumi* que está relacionada con la nieve y muy pagada de sí misma.

Apartado musical

Como las canciones de la serie son tan bonitas y melódicas, no podemos evitar poneros la traducción del opening y ending, que son interpretados por las artistas de canción tradicional japonesa *Saori Yuki* y *Sachiko Yasuda*, quienes han representado a Japón en algún que otro festival.

OPENING:
Un reloj de arena multicolor
Ondeando el pelo y acelerando tu corazón
Sales corriendo hacia un amor incierto
Las tristezas de la vida son ahora inalcanzables
Me deslumbra ese brillo de la vida
Por favor, no vayas tan rápido
Por favor, enlaza los sueños suavemente
Olor del mar de hierbas, el ruido de las abejas
Siendo amigos del cielo y del viento

ENDING:
Una historia cantada por las estrellas
He encontrado la primera estrella y la he encontrado dentro de mis lágrimas
Aunque no estoy triste, mi corazón llora dulcemente porque extraño a alguien
"Vámonos a casa." "Pero ¿con quién?"
"Vámonos ya." "Pero ¿adónde?"
Parece como si me hubiese dejado algo olvidado en aquella colina de siempre
Escucho la canción de las estrellas en la partitura de la Vía Láctea

Ayako Koike y Alessandra Moura (Chiisai)

Por Mazochungo

ulises 31

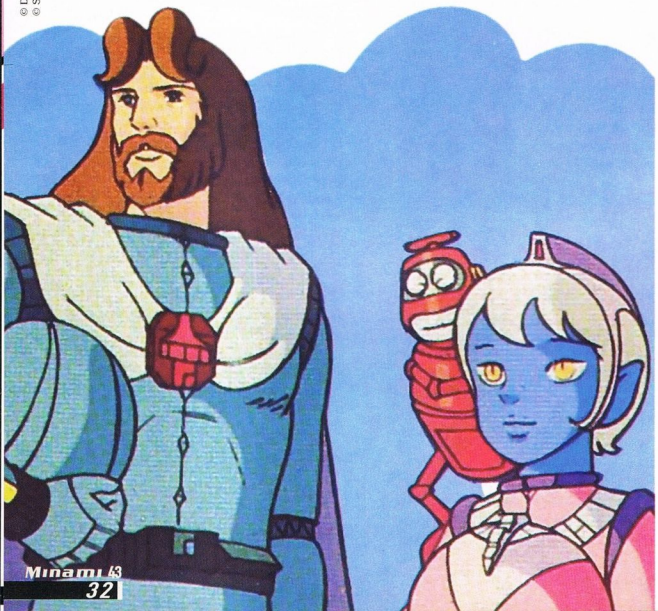
Esta serie es en realidad una coproducción entre las televisiones de varios países, y fue Tokyo Movie Shinsha (con la intervención de varias personas de renombre, como *Yutaka Fujioka* o *Shingo Araki*) la que se encargó de producir la animación. Si bien en la televisión japonesa esta serie no se estrenó hasta 1988, en las televisiones europeas lo hizo entre principios y mediados de los 80 (la serie fue producida en 1981), y una de esas cadenas fue TVE. Ya en los 90 esta producción fue reemitida por los canales autonómicos y por el canal Fox Kids -quien ahora vuelve a ofrecérnosla-, en todos los casos con el doblaje antiguo de TVE pero con la curiosa diferencia de que, si en TVE la serie se emitió con los rótulos en francés, en el resto de los canales lo hizo con los rótulos en inglés y con la sintonía de apertura reducida a una menor duración. Como otros tantos animes (que se lo pregunten a los **Caballeros**...), este título bebe de la riqueza de la mitología y la cultura clásica griegas, pues de hecho se trata de una peculiar adaptación del poema griego **La odisea**, escrito por *Homero* hace unos 30 siglos (que se dice pronto).

Uno de los motivos básicos de esa peculiaridad es el hecho de que en esta serie se nos sitúe a los personajes creados por *Homero* en medio de un mundo futurista, donde no faltan naves espaciales y demás elementos de la ciencia ficción, siempre rodeados por los elementos de la cultura griega, como lo pueden ser la mitología o las vestimentas típicas.

La serie comienza justo el día del cumpleaños de *Telémaco*, hijo de *Ulises*, durante el cual se nos presenta a un robot parlanchín llamado *Nono* (que se alimenta de tornillos y "manjares" similares), que es el regalo de cumpleaños del mencionado *Telémaco*. Sin embargo, casi inmediatamente después, *Ulises*, *Telémaco* y compañía deben iniciar una misión a bordo de la nave espacial *Odysseus*, que los llevará hacia el espacio exterior. Y pronto van a parar a un planeta dominado por unos extravagantes seres que tienen por costumbre ofrecer a los dioses del Olimpo a sus enemigos, en forma de sacrificio. Por desgracia, *Telémaco* será capturado y *Ulises* se verá obligado a salvar a su hijo antes de que este sea entregado a los dioses como ofrenda humana. La valentía demostrada por *Ulises* ocasionará una terrible venganza por parte de los dioses, quienes, irritados por la acción de nuestro protagonista, lo condenarán a vagar por el espacio exterior. De este modo, la tripulación del *Odysseus*, a excepción de *Telémaco* y *Nono*, queda completamente paralizada y suspendida en el aire, al tiempo que el camino de regreso hacia la Tierra es eliminado de la memoria del dispositivo de navegación (que responde al nombre de *Shirka*, pues es capaz de hablar y de recibir las órdenes de *Ulises*). Comienza así una prolongada aventura por los confines del universo que obligará a *Ulises* a enfrentarse a todo tipo de peligros y de personajes hasta que, más adelante, se vea obligado incluso a dirigirse a los dioses, unos dioses vengativos, invisibles -pero audibles- e injustos que no parecen mostrar en ningún momento intención de levantar el castigo que pesa sobre nuestro héroe. De hecho, en el momento de terminar la serie -que consta de 26 episodios-, no llegamos a ver a *Ulises* aterrizar en la Tierra, si bien puede intuirse que no han sido inútiles sus plegarias a los dioses y la fortaleza y la resignación que les ha demostrado una y otra vez al enfrentarse a los cientos de pruebas que se le han propuesto. Se trata sin duda de una serie muy recomendable, con un argumento y una carga mitológica de lo más cuidados y de la que sorprenden, sin duda, los diseños de personajes (en cierta medida, "anticuados", a nuestros ojos de hoy), unos personajes de piel azul que viven a mitad de camino entre la Grecia clásica y la más innovadora época futura.

Como decíamos, la producción de este anime fue llevada a cabo conjuntamente por la DIC francesa, la RTL alemana y la TMS japonesa, y a nivel internacional es la distribuidora Saban quien gestiona los derechos de distribución. Nos alegramos de que en Fox Kids le hayan hecho un huequecito.

© DIC, RTL, TMS, 1981
© SABAN CONSUMER PRODUCTS



Ficha técnica

Dirección: *Bernard Deyriès, Kyosuke Mikuriya, Tadao Nagahama, Kazuo Terada.*

Guión: *Jean Chalopin, Homero, Nina Wolmark*

Producción: *Jean Chalopin, Yutaka Fujioka, Zazuyuki Homma, Kiyoshi Ieno, Shinji Kawauchi, Suzanne Remiot, Kohshi Saskia, René Steichen, Motoyoshi Tokuna*

Animación: *Shingo Araki, Toyoo Ashida, Michi Himeno,Junsabaro Takamata*

NOISE

LA RUIDOSA PRECUELA DE BLAME!

Quien haya tenido la oportunidad de leer **Blame!** estará de acuerdo con unos cuantos puntos que puedo destacar sobre la obra de *Tsutomu Nihei*. El primero es que es espectacular visualmente; *Nihei* demuestra una imaginería increíble en todo lo que es arquitectura, creando un mundo subterráneo de proporciones colosales donde los escenarios se convierten en otro protagonista más y la profusión de vistas generales es exagerada. Segundo, la historia no hay quien la entienda; sí, lo básico lo pillas, pero nunca sabes muy bien de qué va la cosa, lo relees varias veces y al final crees que has hallado la iluminación, pero sigue siendo un poco caótico por la sencilla razón de que no te explica nada (o casi nada) y tiene menos diálogos que el cine mudo. Y tercero, que una cosa equilibra a la otra: la acción, su imaginación desbordante, sus personajes (que conoces poco pero tienen unos diseños magistrales) y lo que va sucediendo (lo entiendas o no) logra engancharte hasta el final (o logra que no vuelvas a leer un tomo de **Blame!**). Y **Noise** es lo mismo: exactamente lo mismo.

La historia se inicia con *Susono Musubi* y *Clawsa*, dos policías que investigan un caso de niños desaparecidos. Al llegar a su destino encuentran los restos sin vida de los niños, con toda clase de injertos mecánicos destrozando sus pequeños cuerpos. *Susona* entra en una habitación y observa unos extraños cuerpos, cuando de repente ve cómo *Clawsa* cae por la ventana. Y, como era de esperar, no te enteras ni de si se ha caído solo, si lo han tirado o qué (a veces el dibujo es algo más confuso que el de **Blame!**, que también lo es un tanto). A partir de ese momento el lugar donde estaban los niños es vaciado y *Susona* se encuentra con su palabra como única defensa. Por lo ocurrido, es cesada provisionalmente del cuerpo de policía y comienza su investigación personal para descubrir una especie de secta que dice traer el caos al mundo. ¿Pero qué es lo que hacen exactamente? ¿Y por qué salen dispositivos de seguridad y seres de silicio? Contarlo no tendría mucha gracia pero digamos que guarda mucha relación con **Blame!** (con decir que ocurre antes en el tiempo ya os lo podéis imaginar), así que si os gusta este manga cómo perderos **Noise** (si de todos modos es un tomo de nada y os ayudará a esperar la aparición del siguiente número de **Blame!**, serie que al parecer ya ha acabado en Japón si no me equivoco en el tomo 10).

También hay una historia incluida en el tomo (supongo que la versión española de Glénat también la incorporará) de 1995. Se trata de una historia corta con la que ganó un premio y se dio a conocer. El estilo gráfico es muy distinto, aunque no por ello de menor calidad. Parece mentira que se trate del mismo autor, es mucho más limpio y la arquitectura más simple aunque a veces nos recuerde a **Blame!**. La historia es muy sencilla y no vale mucho la pena comentarla por su brevedad. Como dato curioso, el protagonista se llama *Killy*, pero no parece tener relación con **Blame!**.

En resumen, **Noise** es muy recomendable si te gusta la obra de *Nihei*. Es breve pero imaginativo, lleno de una violencia explícita y una acción desbordante, con algunas imágenes preciosas y un diseño más industrial, con edificios más reconocibles y no tan futuristas (aunque todo tiene el aspecto de ser un cúmulo de edificios que nunca dejan ver el techo) y con una historia algo más entendible que de lo que nos tiene acostumbrados este autor.

Jaime "Thorin" Munuera

Hay vida después de Rurouni Kenshin

© Nobuhiro Watsuki /Shueisha, Jump Cómics

Una vez finalizado en nuestro país el manga de Rurouni Kenshin (El Guerrero Samurai para los amigos televisivos) en el tomo 28, muchos aficionados se preguntan qué habrá ocurrido con el autor, Nobuhiro Watsuki, ¿habrá decidido dejar de lados los lápices y dedicarse al mundo de la meditación o habrá ingresado en un manicomio desesperado por las fechas de entraga? Pues no, este hombre no ha parado ni un instante y ha seguido con su carrera como dibujante. Vamos a verlo.

Durante la publicación de **Rurouni Kenshin** entre los años 1994-1999, *Nobuhiro* realizó una historia corta de adolescentes con un toque de humor llamado **Meteor Strike**. Esta historia corta fue publicada en Japón en el año 1997 y la realizó para un concurso interno entre mangakas de la revista Shônen Jump, aunque a él el resultado no le gustó. Esta historia la podeis disfrutar en el último tomo de **Rurouni Kenshin**, al igual que **Yahiko no Sabatou**, una historia corta publicada en Japón en el año 2000 y que tan sólo ha sido publicada en la Shônen Jump. Cronológicamente se sitúa tras el episodio a color del segundo volumen de la **Kenshin Guide Book** y en ella vemos a un *Yahiko* mucho más adulto y a *Kenji*, el hijo de *Kenshin* y *Kaoru* a quien habíamos conocido en el final de **Rurouni Kenshin**.

Gun Blaze West

Con un breve descanso para reposar sus malogradas manos y su encasillado cerebro en la Era Meiji, *Nobuhiro Watsuki* comenzó a publicar en el año 2000 el manga **Gun Blaze West** en la Shonen Jump, su editorial de siempre. Decidiendo cambiar radicalmente de argumento y quizás un poco influenciado por **One Piece**, de *Eiichiro Oda* (quien ha sido su asistente), *Nobuhiro Watsuki* ambientó este manga en pleno Far West (Lejano Oeste) con un giro argumental algo atrevido, por lo que no obtuvo la gran acogida que cabía esperar, y es que los aficionados a **Rurouni Kenshin** fueron muy exigentes con esta obra. La historia se sitúa en pleno lejano oeste del siglo XIX, en el año 1875 en Illinois, donde un chico de 14 años llamado *Viu Bannes* acaba de conseguir una pistola de ventosas en una prueba de fuerza (un pulso). Aunque su padre había sido anteriormente un estupendo sheriff, lo que él desea es convertirse en un gran pistolero y dominar el lejano oeste. Al escuchar los gritos de alarma que acusan a un ladrón de robar un puñado de manzanas, *Viu* lo persigue con su pistola hacia el bosque, entrando en la cabaña donde se encuentra el ladrón. El chico lo vence con un terrible puñetazo, pero lo invita a cenar en casa dándole un terrible susto a *Sisi*, la hermana de *Viu*. El ladrón resulta ser *Marcus Horner*, un pistolero venido del lejano oeste conocido como *"El perro sin cola"* debido a su cobardía (que le hace huir constantemente). Tiene la intención de regresar a su hogar, por lo que *Viu* ve en él una oportunidad para ir hacia esa región y convertirse en el pistolero que desea ser. Ambos deberán enfrentarse a la mañana siguiente para que *Viu* demuestre su fuerza a *Marcus*, pero esa misma noche *Marcus* es atacado por dos bandidos que posiblemente sean unos saltadores de diligencias muy buscados. A la mañana siguiente *Viu* acude a la cita, pero se encuentra con los dos bandidos quienes le indican que han matado a *Marcus* y le dan un tremendo

golpe. Mientras tanto, *Sisi* va en busca del chaval por el bosque, topándose con *Marcus* que no había resultado herido. Ambos van en su busca, encontrándose a un enfadado *Viu* con ganas de venganza. *Marcus* y *Viu* se dirigen a enfrentarse contra los bandidos, a quienes vencen (no sin recibir unos cuantos golpes antes...). *Marcus* le cuenta entonces la leyenda de *Gun Blaze West*, un lugar situado en el lejano oeste donde sólo los pistoleros más fuertes pueden entrar. Y la leyenda cuenta que cada 10 años aparece un elegido que podrá llevar la pistola más poderosa. *Marcus* y *Viu* deciden hacerse más fuertes para poder entrar en aquella zona y comienzan a entrenarse juntos.

La verdad es que la historia es interesante, con unos pequeños toques de humor bastante buenos y mucha acción. Tiene un dibujo mucho más relajado que el de su obra anterior, con un buen diseño de personajes y una ambientación cuando menos, adecuada. Quizás el problema de esta obra resida en la temática centrada tan sólo en el lejano oeste, así como en el estilo de dibujo tan diferente al de **Rurouni Kenshin**, sin utilizar muchas tramas y con personajes algo más desgarbados, pero creo que si los aficionados españoles le diésemos una oportunidad en nuestro país, la obra sería interesante. Cuenta con un total de tres tomos finalizados un tanto precipitadamente.

Busou renkin

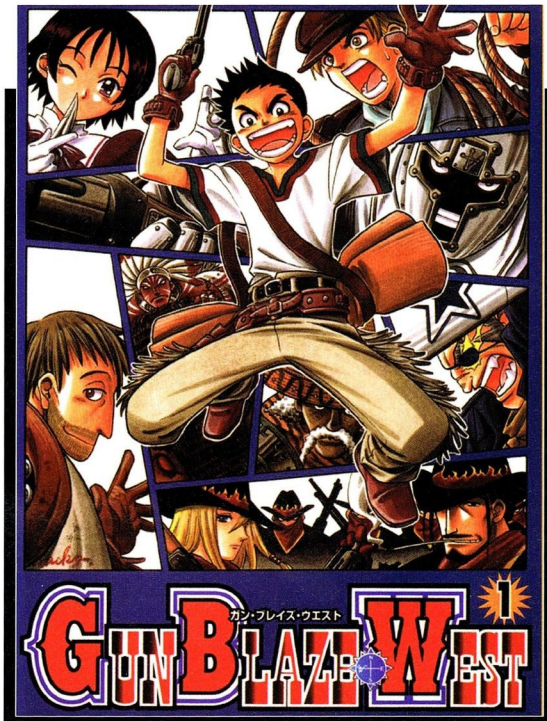
Tras el inesperado fracaso de **Gun Blaze West** en Japón, *Nobuhiro* comenzó a idear una nueva obra y fue el 23 de Junio de este año, en el número 30 del Weekly Shonen Jump cuando sorprendió a todos los aficionados nipones con el manga **Busou Renkin** (algo así como **Alquimia armada**). La historia se sitúa en la actualidad y nos narra las aventuras de *Kazuki*, un adolescente normal y corriente aunque algo alocado de la época actual que todavía acude al instituto. Este chaval deberá enfrentarse a una serie de extraños monstruos ayudado por una especie de espada con un filo puntiagudo que obtiene gracias a un medallón con un misterioso grabado y la inscripción "LXX". Este medallón se encuentra en su interior, en el corazón, y permite a *Kazuki* coger la espada en los momentos de mayor peligro cuando se enfrenta a uno de los monstruos. El medallón se lo entrega *Tokiko*, una preciosa chica vestida de colegiala con una graciosa cicatriz encima de la nariz. Esta chica ayudará en lo posible al muchacho no sólo con sus increibles poderes y agilidad, sino también gracias a un extraño objeto que le sale de la falda. El primer monstruo al que se enfrenta resulta ser un profesor suyo que se convierte en una serpiente biotecnológica que ataca al chaval y devora a *Mahiro*, a quien *Kazuki* logra salvar (por segunda vez) gracias a la espada. Destacar la camiseta del chico, en la que aparece un extraño dibujo con el número 963. Pero si a todo esto le añadimos un ambiente estudiantil típico, unos villanos con máscaras de mariposas y una fuerza sobrehumana o el terrible "*Cola de Aguila*", el resultado es una trama adictiva y muy interesante.

La historia mezcla la vida cotidiana con los poderes y los monstruos dando lugar a un argumento muy interesante, todo ello combinado con unos toques de humor e intensas y apasionantes escenas de lucha. Además el estilo de dibujo es de gran calidad, con unos personajes bien trazados y muy atractivos y unas escenas bastante extraordinarias. Es, de hecho, una historia que podrá tener una buenísima acogida en nuestro país, aunque por ahora nos tendremos que conformar con leerlo en japonés en la Weekly Shonen Jump.

Otros

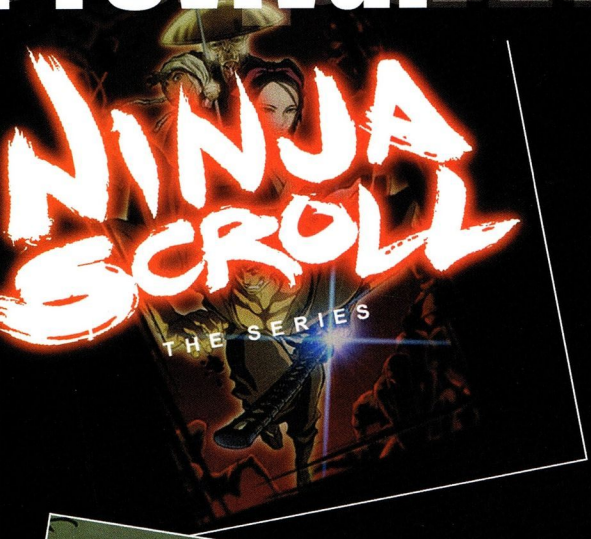
No termina aquí la cosa, pues hay que decir que además de este nuevo manga *Nobuhiro Watsuki* está trabajando en el diseño de tres personajes del videojuego **Samurai Shodown Zero** (**Samurai Spirits Zero**), pero tan sólo sabemos que uno de ellos es *Nobutora*. Este juego tiene previsto su lanzamiento en Japón en Octubre de este año.

Eva Evrard



La animación se apunta a la "moda revival"

revival



Revival: en español, renacimiento, lo que renace, revive, aquello que vuelve. Este fenómeno se ha dado en todas las décadas de la historia contemporánea, abarcando todo tipo de ramas artísticas; pintura, arquitectura, música, cine, moda y, desde hace tiempo, para gusto y disgusto de algunos, también en nuestro amado mundo de la animación.

Siempre ha ocurrido

¿Quién al cabo de los años no ha escuchado sus canciones favoritas en voz de otros artistas? La música puede considerarse el mejor ejemplo para entender de lo que hablamos, quizás por ser últimamente el medio más explotado por el *revival*. Año tras años oímos canciones que se convierten, o lo intentan, en grandes éxitos. Temas que al poco tiempo descubrimos que no son nuevos, sino números uno del pasado que pretenden seducir a la nueva masa que no fue explotada en su momento. ¿Beneficioso o perjudicial? Eso depende de muchos factores, y en la animación de muchos más al tratarse de un medio no sólo musical sino integrador de otros elementos propios del medio cinematográfico (argumento, escenografía, diseño artístico, etc.) y, además, del dibujo, donde también el sello de autor es importante. ¿Os imagináis un **Saint Seiya** dirigido por *Satoshi Kon*, o una nueva película sobre la historia de **Akira** escrita por *Masami Kurumada*? La creación de un *remake*, al no contar en la mayoría de los casos con el equipo artístico original, difícilmente será capaz de hacernos llegar lo mismo que nos transmitía la obra inicial, puede que mejor o peor, pero desde luego nunca lo mismo. Veamos algunos ejemplos de series animadas que disponen de una nueva versión.

New Doctor Slump

La divertida (*NdL: Para algunos*) serie creada por *Akira Toriyama* **Doctor Slump**, conocida en nuestro país principalmente gracias a la edición de su manga por parte de Planeta y a su emisión en varios canales autonómicos, ha gozado o sufrido, según se mire, lo que supone un reencuentro con la pequeña pantalla.

La animación se apunta a la "moda revival"

La animación se apunta a la "moda revival"

revival

moda revival

Serie original creada en 1981, que no era más que la versión animada del manga homónimo. Anime que cosechó un éxito bastante considerable en Japón y en algunos puntos de Europa, principalmente en Italia. La mejor prueba de su aceptación fue su extensión, puesto que llegó a alcanzar los 243 episodios. Éxito con más mérito si tenemos en cuenta que sus episodios son auto-conclusivos y por lo tanto necesitaban de un nuevo "gancho" en cada uno de ellos.

New Doctor Slump fue el nombre con el que el 25 de noviembre de 1997 se emitió el nuevo anime basado en la misma obra. En este caso su razón de ser se basaba en un intento de Toei Animation por mantener en su cesto a los millones de seguidores de **Dragon Ball** quienes, tras provocar el fracaso comercial de la saga **GT**, intentarían ser encandilados de nuevo por otra obra del mismo autor.

El *remake* supuso varios cambios con respecto al trabajo original: rediseño de personajes, nueva banda sonora, y algún que otro cambio en las historias, siendo erradicados por completo algunos de los personajes secundarios.

También fue uno de los primeros animes (si no el primero) coloreado íntegramente por técnicas informáticas. Los 74 episodios que alcanzó la nueva serie obtuvieron una buena acogida en Japón y, curiosamente, de nuevo en Italia, donde generó una avalancha de mechandising que supuso algo así como lo que hoy en día es Shin-Chan en España.

Lástima que a día de hoy, aún no se haya dejado ver por nuestra pantallas, algo que tampoco resulta extraño si nos fijamos en que la serie original sólo ha recorrido una pequeña parte de nuestra península.

Ninja Scroll TV series

Ejemplo con distintas razones de existencia. En este caso una de las películas con más éxito de *Yoshiaki Kawajiri*, **Ninja Scroll**, se toma como referencia para crear una nueva serie de televisión. ¿Por qué? Pues por ser uno de los largometrajes animados más vendidos en EE.UU., donde sus cifras superan con creces a las de algunas superproducciones estadounidenses. Y como sabréis, el *money* manda. Tanto es así que Urban Vision Entertaiment presionó a golpe de dólar a Mad House para la creación de un producto nuevo con el mismo nombre: una reciente serie de televisión de 13 episodios que poco tienen que ver con los creadores de la famosa película, coproducidos por Japón y EE.UU. y de cuyas ventas fuera del país nipón se esperan grandes resultados. En fin, ya veremos cómo se resiente la obra original al prestar su nombre para tal fin.

Y hay más ejemplos, porque no nos hemos metido mucho en las producciones actuales de clásicos como AstroBoy o Capitán Harlock, pero ya es hora de abrir un poco el campo y meternos también con series americanas, como por ejemplo...

He-Man and the masters of the universe

El famosísimo y carismático personaje *He-man* también quiere recuperar su hueco en nuestras pantallas de televisión. En el 2002 Mattel dio a conocer su intención de retomar la serie con vistas a una nueva y persistente campaña de publicidad de nuevas figuras con la imagen de sus clásicos personajes.

La serie original fue creada en 1983 conceb con el único propósito de promocionar los "muñequitos" de Mattel, un mercado que empezaba a ponerse de moda a principio de los 80, y que tras ver cómo sus anuncios de televisión, que no eran más que cortes animados de los personajes, multiplicaron sus beneficios, encargaron una serie animada de 65 episodios, que dado su éxito, fue extendida hasta los 130.

La nueva serie no es otra cosa que una vuelta a hacer de la misma jugada; más muñecos y más dibujos de televisión, que es lo que les funcionó en los 80. A ver si convence a los fans la cosa. Al menos en este caso *Michael Halperin*, escrtor de la serie original en 1983, vuelve a tra jar para la serie, y eso da esperanzas a sus seguidores.

He-man se enfrenta a un tiempo muy distinto al de su época gloriosa, donde no todo el mundo lo recuerda, y aunque no es la primera vez que lo hace, ya que en 1989 lo intentó con el nombre de "**The new adventures of He-Man**", esta vez el mercado y el público al que se dirige está más saturado que nunca, y necesitará mucho más que su espada para hacerse notar (*NdL: Y que no se te olvide aquel glorioso grito de "¡¡Yo tengo el podeeeeer!!*).

El nuevo aspecto del esculpido príncipe *Adam* ha sufrido un cambio radical; luce una figura alargada y más delgada de cintura, más "niño Calvin Klein", que aunque chocante, resulta bastante atractiva. Lo mismo pasa con el resto de personajes, todos rediseñados.

Esta nueva serie, aún inédita en nuestro país, poco a poco empieza a recorrer las pantallas europeas. El canal de cable CNX tiene sus derechos de emisión en Inglaterra, y no sería extraño que alguna empresa española se interesara por su compra, al tratarse de una serie que funcionó bastante bien aquí en España.

¿Conclusión?

Desde mediados de los ochenta, el "revival" ha estado bombardeando a los consumidores cada vez con más frecuencia, y ya empieza a saturar: llevamos escuchando y/o viendo versiones de clásicos y no tan clásicos demasiado tiempo. La situación preocupa a críticos y analistas de diversos campos del arte que no dejan de repetir con insistencia las mismas preguntas: ¿hemos llegado a un punto en el que es difícil crear algo original? ¿La creatividad es un don en peligro de extinción? En lo que atañe a la industria, lamentablemente la respuesta parece ser que sí.

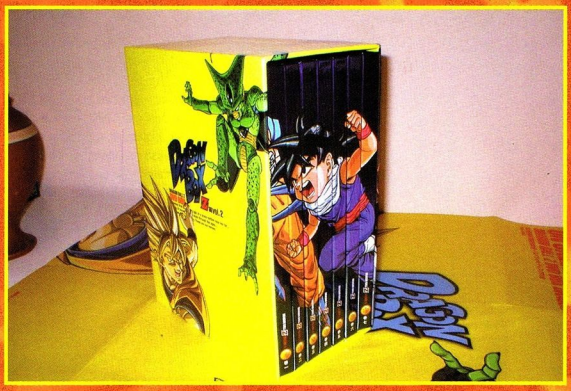
Los comentados son sólo unos pocos ejemplos de un aluvión que se nos avecina y que prácticamente acaba de empezar, al menos en la animación. Otros ejemplos quizás más conocidos son las inminentes secuelas de **Ghost in the Shell**, **Saint Seiya** o **AstroBoy** que, excusados por una razón u otra, vienen a ser lo mismo: éxitos del pasado que se retoman para ser de nuevo explotados en el presente, ya sea en forma de largometraje, serie de televisión o, incluso en algunos casos, de nuevo en manga.

En una palabra: Preocupante.

Vicente Ramírez

Frikada Ball Z

Llegan las Dragon Box



¿Te gusta Dragon Ball Z? Si la respuesta es sí, seguro que te has pasado años y años madrugando para conseguir todos los episodios que emitían por televisión. Pues fíjate lo fácil que se lo pusieron a los japoneses hace unos meses. Bueno, fácil relativamente... Juzgad vosotros mismos.

Comienza una cuenta atrás

En septiembre de 2002, las empresas Pony Canyon y Toei Animation hacen público en Japón el llamado "*Dragon Box Z Project*", cuyo objetivo sería poner por primera vez a la venta en DVD la serie y especiales de televisión de **Dragon Ball Z** en el país del sol naciente. Sus 291 episodios serían vendidos, promocionados y repartidos en dos lujosas *boxes*.

Gran parte del presupuesto del proyecto fue dedicado a su publicidad. En septiembre de 2002, anuncios de televisión, pósters que empapelaron todo Japón, y *fliers* incluidos en todas las revistas especializadas, hicieron lo imposible para que nadie en el país nipón quedara sin conocer el evento. Dos fechas, 15-01-2003 y 19-03-2003, serían la cabecera de todos estos formatos publicitarios utilizados en ese momento: fecha en la que acabaría el plazo para encargar la primera caja y fecha en la que esta saldría a la luz.

El cofre del tesoro

¿Qué nos depara el abrir la primera de las *Dragon Box*? Una enorme caja de unos cuatro kilos con siete grandes estuches en su interior. Los seis primeros contienen cuatro DVDs cada uno y el séptimo alberga otros dos, junto al llamado *Dragon Book*. Además, nos encontramos con una figura de *Goku*, diseñada por *Kaiyodo* en exclusiva para la ocasión.

De los 26 DVDs, 25 contienen los primeros 147 episodios de la serie, respetando al máximo su aspecto original; capítulos sin censura, que conservan las cortinillas animadas de los cortes para los anuncios y sus *eyes catches* (el "próximamente"). El disco 26, contiene el primer especial de TV y muchas curiosidades en forma de extras. Además encontramos opening y ending en versión sin créditos, un interesante videoclip que mezcla imágenes en 3D con escenas del anime y un repaso audiovisual de la serie alrededor del mundo. Por cierto, tirón de orejas desde aquí al responsable de poner un fragmento del doblaje en portugués, cuando en pantalla aparece la bandera española y se supone que oímos una muestra del audio en español.

Su calidad audiovisual es la mejor hasta la fecha con respecto a cualquier otra edición oficial en DVD de la serie. La imagen ha sido remasterizada y el audio, aunque sólo con pista en V.O. japonés 2.0 y sin subtítulos, también ha sido restaurado.

Referente al *Dragon Book*, decir que se trata de una guía de visionado completísima de cada uno de los episodios que, además, incluye ilustraciones nuevas.

El día de lanzamiento de esta primera mitad de la serie, mientras las cajas iban siendo repartidas por Japón y un enorme camión se dedicaba a pasear por Tokio una réplica gigante de la *Dragon Box*, se puso en marcha la segunda y gemela campaña publicitaria dedicada a la siguiente caja que completaría la serie, dándonos las fechas 15-07-2003 y 18-09-2003. En esta ocasión la segunda *box* albergará 24 discos, con los 144 episodios restantes y el segundo especial de TV, su correspondiente guía de episodios y una figura de *Piccolo*. Eso sí, contendrá 2 *Bonus Discs* (no como la primera, que sólo tenía uno) y además incluye las dos únicas OVAs de la serie.

Un gran defecto: su precio

100.000 yenes es el precio por cada una de estas joyitas con forma de caja, o lo que es lo mismo, unos 750 euros, sin contar los gastos de envío...

En fin, una exquisitez para los amantes de la serie, cuya limitada distribución y precio desorbitado vetan la posibilidad de acceso al ciudadano medio no japonés. Pero aun así apuesto a que más de uno habrá puesto en vilo su economía anual por esto, la frikada de su vida. Y es que, como bien se puede leer en las cajas, *This is our story. These are our heroes...*

Vicente Ramírez

El hentai y la inteligencia artificial

El mucho interés que todo lo relacionado con las nuevas tecnologías y el futuro siempre suscita nos ha llevado a realizar una segunda entrega de este interesante tema.

En la última entrega nos encontrábamos en el año 2029, donde (como todos ya saben) la gente AMA a las máquinas. Sí, un maravilloso año para recordar, con cosas tan variopintas como el primer matrimonio interracial lésbico entre una tostadora y una televisión, o la primera huelga de consoladores de la historia.

En esta segunda parte de mi profético tratado sobre el siniestro futuro de las máquinas, he decidido hablar sobre la parte física que vendrá atada a este mundo por venir. En muchas series japonesas de esas de muñequitos de ojos grandes que van de sexo y violencia, a menudo se explota la hipótesis de una chica robot hecha a medida con el fin de satisfacer al protagonista falocéntrico de turno. Recuerdo hace varios meses haber visto en cierto canal de cuyo nombre no consigo (ni quiero) acordarme un episodio de alguna serie de anime hentai que aparte de estar saturado de anuncios de líneas eróticas, iba de un empollón gafotas que inventaba una bonita robot que estaba medio gilipollas con la que se quería casar y que luego era robada y violada y eventualmente convertida en gobernadora de la ciudad esa del futuro y el empollón envejecía mientras la androide se mantenía joven, con los pechos siliconados en su sitio y todo lo demás. En fin, chorradas que ve uno cuando está insomne.

Eso es lo que tienen los animes hentai, te meten una idea ridícula como guión de algo que luego no tiene ni pies ni cabeza, porque se abusa de los tópicos de violaciones y personajes cuasi-infantiles que lloran cuando confiesan su amor secreto que es seguido directamente por el acto sexual de manera casi inevitable. Oh, y podría jurar sobre la caja de arena de mi gato que muchos allí fuera desearían fabricarse una robot de uso personal, pero prefiero no señalar a nadie.

En cuanto al curioso fetiche de mujeres mecánicas dentro y fuera del hentai, las cosas van de todos las formas que podáis imaginar. Fuera del género tenemos a autores como *Shirow* (que es primo mío (*NdL: (Esta va por los de mi quinta) ¿Fuera del género? ¡Pero si* Shirow *es hentai!*)), que le encanta dibujar robots en bolas como en **Ghost in the Shell**. Y de paso te ponen una canción pegadiza como "Making of a cyborg" de *Kenji Kawai* que me provocó un vicio durante semanas. Cuando finalmente recubren el armazón metálico con la piel de goma (que en la vida real quedaría de pena, pero en anime no) hasta piensas por un segundo que la *Motoko Kusanagi* es guapa y todo, pero cuando piensas que debajo de la piel no es muy diferente a un teléfono móvil sin carcasa, se te deberían quitar esas ideas. Y si a pesar de saber que con un golpe de su cabeza de acero podría partirte el cráneo aún fantaseas con la idea de tu propia robot, sería mejor que acudas al psicólogo.

Hay otros autores, como el venerable *Urushihara*, que también siente debilidad por esta clase de chicas. En caso de *Satoshi*, visto en obras como **Chirality**, con una robot que cambia de sexo a voluntad para satisfacer a todos por igual. Y parece una elfa por las orejas puntiagudas. Se enamora de una chica que conoce al androide en forma masculina pero como queda más comercial el porno lésbico, pues vale, vamos a poner

rollo bollo, y siguen así hasta que al final deciden que esa relación no es posible. Ese vendría a ser el fallo del guión porque la serie no daba para más o quizás sí, eso depende de cuánto os guste el autor, así que la cosa queda arreglada con escenas lésbicas por doquier. Y ya está.

Pongámonos serios -digo yo- y pensemos por un momento en esa preciosa chica de metal. Peso: 500 kilos de puro acero inoxidable. Media tonelada de nada, así que no le pidas que se ponga ella arriba. Piel de látex que tiene la misma textura que la chupa de cuero de un skin head. Quizás te parezca que tiene los pezones duros porque está excitada, pero no, es que son tuercas, bruto. Encima, si habéis visto al primer ministro *Koizumi* con el robot ese tomando cava, habréis notado que el robot ese se movía con la agilidad de un muñeco de **He-Man** de los que todos nos acordamos, así que vuestra chica robot no podría hacer nada del Kamasutra. Si en el anime de turno todo parece una piscina de fluidos corporales, una chica robot no lubricaría a menos que usaras aceite de máquina. Y por supuesto, si follar con un ser humano ya es de por sí escandaloso, con un robot el ruido estaría acompañado por los sonidos de pistones y engranajes chirriando y golpeteando como si se tratara de un canción de Fear Factory. Además, el peso de 500 kilogramos rompería cualquier cama.

Resultado, follar en el piso a una cosa que pesa media tonelada y chirría como un demonio que además apenas si se mueve, y encima te mancha de aceite... ¡Pero si en el anime no se veía así! Porque claro, no es lo mismo venderle la idea a la gente que ponerse en cómo sería aquello en realidad. Y muchas veces para evitar leer las explicaciones chorras es mejor pasar de ello y simplemente poner folleteo porque sí. Al fin y al cabo esto es lo que se busca.

En fin, que no, este rollo de las máquinas es todo mentira, al menos el hecho de pensar en su aplicación con fines lúdico-sexuales. Otra cosa es lo de las tostadoras de pan asesinas, que eso es muy posible, sí.

Básicamente, que hay cosas que quedan bien en el papel o en la pantalla, pero a la hora de la vida real serían poco menos que asquerosas. Como las chicas gato, pero eso es tema de otro artículo.

Había un viejo chiste malo (no me sé ni uno bueno) que iba precisamente de un japonés que tenía una secretaria robot. Un buen día un amigo americano lo visita en su oficina y se queda impresionado al ver a esa escultural belleza de secretaria. El japonés le dice que es una robot, que hace de todo, que tocándole una oreja te manda un fax, que apretándole una teta toma dictados, y que encima su secretaria autómata folla cojonudamente. El amigo americano le pide al japonés que se la preste para probarla y el japonés se la deja. Se meten en el baño y al lado el japonés esperando. La cosa parece que marcha bien según oye el japonés, pero de repente oye un grito de dolor de su amigo y entra... "¡Se me olvidó decirte que en el culo tiene el sacapuntas!" grita el japonés mientras su amigo se desangra. Moraleja de esta pésima muestra de humor: Con las máquinas no se folla.

Por eso antes del boom de cosas androides de los noventa se llevaba y se sigue llevando la imaginería de chicas con vibradores, pero eso en el fondo degenera en extraños fetiches como se puede ver actualmente. Sexo con máquinas. Chicas atadas a perversos camastros llenos de tubos de pega y tuercas enormes, con vibradores conectados a pistones neumáticos. Si ya el célebre Sybian era un aparato que provocaba una morbosa curiosidad, el rollo ginecólogo-mecánico es tabú de nuestra era de internet. Pero como ignorantes que somos, la mayoría ni siquiera sabemos que ya en la Edad Media existían unos cacharros con pinta de bicicleta estática que llevaban una polea conectada a un trozo de madera pulida que hacía las veces de pene para las mujeres insatisfechas... Si no hay nada nuevo bajo el sol y lo que parece tan novedoso no es más que reciclaje.

Shiro Black

La opinión de Lázaro

DE LA PUBLICIDAD

Nueve. Van nueve ediciones del salón del manga de Barcelona. Y yo las he visto todas. Eso es algo que da que pensar, sobre todo cuando tú recuerdas ver el salón lleno de adolescentes... y ahora lo sigue estando (lo que te lleva a una terrorífica conclusión: El mundillo no ha cambiado, eres tú quien lo ha hecho).

Pero tampoco quiero liarme a contar batallitas, porque eso ya lo ha hecho *Curro*, y además como es un tema recurrente siempre puedo hacerlo en una futura ocasión. No, mejor aprovechar este número para analizar un poco un aspecto del mundillo sobre el que pocas veces se profundiza, y que además yo conozco muy bien (aprovechemos mi experiencia, que ya no queda demasiado lejano el día en el que me retire (últimamente me lo planteo a menudo, pero lo de los varios sueldos es tentador. No sé, igual me da el venazo ya esta navidad o igual aún duro tres o cuatro años)): La publicidad.

Veréis, a estas alturas cualquiera mínimamente informado ya sabe que *Lázaro Muñoz* es un personaje ficticio que vive entre otras cosas de la polémica. Y aun a riesgo de parecer inmodesto (que vamos, no es que sea precisamente modesto ni ande mal de ego), hay que reconocer que me lo he sabido montar: Mis trucos publicitarios son todo un éxito (nadie niega que soy de las personas más conocidas del mundillo si no la que más), mis montajes han llevado a que se me dediquen páginas web (reales o con películas inventadas por un grupo de pavos obsesionados conmigo, como una muy famosa) e incluso apartados completos de foros de opinión (normalmente los subforos dedicados a revistas y publicaciones son un monográfico mío o de Minami), y en general se ha conseguido que mi nombre o el de Minami sean referencia en el mundillo para bien o para mal (aunque sea para decir "si no sabes qué revista comprar compra cualquiera menos Minami). Además, lo he conseguido de tal manera que los que me atacan y critican llegan a cometer graves faltas al hacerlo, o cuando menos se desprestigian por completo (es como todos esos que me insultan a muerte porque critico tal o cual serie: me insultan por mis gustos, magistral). Y, por supuesto, lo he hecho haciendo que la gente realmente importante sepa más o menos la verdad sobre mí (o no estaría donde estoy). No está mal.

Todo esto me llevó, fallo mío, a creérmelo un poco y considerarme un experto. Pobre de mí, qué jarro de agua fría me he llevado. ¡Cuánto me queda por aprender! Y es que hoy, en el descanso del Telediario, he visto el anuncio de la línea ADSL de Telefónica. ¡¡Qué maestría!! Es una obra maestra de los anuncios. Es perfecto para engañar a tus padres y que te pongan la ADSL para ayudarte en tus estudios, o eso creerán ellos, porque todos sabemos que sólo la vais a usar para ver páginas guarras, perder el tiempo en el chat y visitar fansubs. Porque muy tontos seríais si de verdad lo usarais para los estudios. No es ya por la de falsa información que ronda por la red (según algunas páginas todavía no se tiene el mapa del genoma humano, en otras se informa mal de la secuencia de investigación, etc), es que os aseguro que se pilla bastante rápido a los que usáis la red para los trabajos. Total no se notan los cambios de estilo o terminología (a menos que seáis unos maestros luego reescribiendo el texto (como el menda ^_^), pero vamos, no es lo habitual), pero es que yo personalmente he llegado a encontrarme un trabajo en el que el pavo ni se había molestado en copiar y pegar el texto en un documento de Word o algo. Directamente le había dado a imprimir desde la página web, y claro, ahí tenía yo el texto con sus hipervínculos, con el nombre y URL de la web arriba... una movida, vamos.

Sí, el mundo de la publicidad está estudiado al máximo, y aun en los anuncios que no te gustan o te parecen malos, todo está estudiado al detalle (fijaos en la ropa de los protagonistas de anuncio según el tipo de producto (por ejemplo en los coches caros o los de uso masivo), o en los acentos de los personajes cuando se quiere que resulten agradables (andaluces) o desagradables (catalanes), o en el prototipo de tía que aparece según el producto a vender (sobre todo el detalle de ser rubia o morena)). Todo está perfectamente analizado, y cada chorradilla, por minúscula que sea, tiene un mensaje subliminal.

Ahora bien, ¿eso pasa también en el manga? Pues vamos a verlo, porque como en realidad apenas hay anuncios sobre el tema, no cuesta mucho hacer el repaso.

- Curso de dibujo manga. Un tipo con pinta de modernete, sin llegar a raro, que puede marcarse el tanto de que es un artista y ganar prestigio entre sus amigos. Gran acierto, pues ya que el manga está "ligeramente" maltratado por la sociedad y por el resto del mundo del cómic, el presentar al interesado como alguien normal que consigue mérito y reconocimiento por su trabajo es un acierto y un aliciente para el posible comprador.
- Anime en DVD. Un tipo raro y acelerado, con los pelos como si hubiera metido los dedos en un enchufe, te cuenta las maravillas del anime. A los niños el anuncio los dejará flipados. A los padres el anuncio les hará pensar: "los críos de hoy son tontos y no ven más que mierda". Ahora bien, ¿y al comprador potencial real? Pues seguramente comprará el producto, pero pensando: "¿de verdad nos ven así? Porque si nos ven así, igual es que somos así". Un pensamiento preocupante.
- Heidi y Marco. Claro y directo: *Basta de violencia en TV, vuelven Heidi y Marco*. Nada que objetar, un anuncio perfecto. Los padres están muy preocupados por lo que ven sus hijos, ya sea manga o no, y como se sabe que **Heidi** y **Marco** es algo totalmente inofensivo e inocente (bueno, tanto como inocente... La "Rotenmeyer" era de armas tomar, así que algo de crueldad y violencia

psicológica sí que había), se anuncia tal cual. Ya digo, perfecto.

- El viaje de Chihiro. Esto no es en la tele, pero como sí ha llegado a algunas tiendas y grandes superficies, también lo comento. Porque además creo que es otro acierto: Omiten que sea manga y comentan que es de los creadores de **Heidi** y **Marco** (lo que decíamos antes del reclamo que suponen estas dos series). Esta omisión igual indignó a los fans más radicales, pero realmente lo importante es que se lo compren. Una vez se lo compren, ya podrán juzgar de verdad según lo que han visto, pero si directamente no se lo compran porque ven en la portada que es manga y lo desechan por los prejuicios existentes, ¿qué beneficio sacamos?

- El anuncio de Minami. No puedo comentarlo porque no lo he visto nunca ^_^ (sí, es triste pero es verdad).

Y no me suenan más anuncios de cosas manga. Si me dejo alguno hacédmelo saber, pero mientras tanto pasemos ya a las revistas y a su publicidad, que es... nula. Quitando cosas como esto del anuncio en televisión, la publicidad que se hacen las revistas es bastante escasa, por no decir nula. Que yo sepa, soy el único que cada vez que sale un número de Minami manda la noticia a diversos foros, grupos de noticias y webs de información. El resto si acaso se conforma con ponerlo en su web oficial, y eso creo que es un error.

Hablando del tema con análogos y en diversos sitios, a veces me han soltado que es que eso es ser muy comercial, o incluso que si un producto es bueno se venderá sin necesidad de publicidad. Y por más que lo intenté, no conseguí hacer entrar en razón a esos pobres ilusos. ¿Pero en qué cabeza cabe? ¿Cómo se va a vender algo si no lo conoce nadie? ¿Qué tiene de malo tener un par de detalles comerciales si eso te va a permitir seguir existiendo?

De verdad que no me entra en la cabeza, yo creo firmemente que toda publicidad es buena, tanto la buena como la mala. La buena por motivos evidentes, y la mala porque pica la curiosidad. Pongamos de nuevo el ejemplo que mejor conozco, el mío propio: A mí en internet hay gente que me odia a rabiar, pero a muerte, y sin conocerme de absolutamente nada, sólo gracias a mis artículos. Esa gente siempre me critica a la mínima, y como realmente no tiene motivos para meterse conmigo más allá de "es un gilipollas que se mete con mi serie, buaaah", lo que hace es despertar la intriga del oyente, que pensará "joder, ¿quién será el tío este que ha dejado así de traumatizado a mi colega / a este pavo?", y a la menor oportunidad tratará de leer algún texto mío. Tres cuartos de lo mismo con Minami: Difícil es encontrar un foro de opinión de internet sin su panda de amargados resentidos con el mundo que se han autoproclamado detractores oficiales de Minami; pero como no tienen ningún argumento real para atacarla, y lo que dicen (si dicen algo) suelen ser cosas muy vagas y que se tiran por tierra sin ningún problema, lo que crean es curiosidad hacia un producto que genera esos sentimientos tan viscerales. Es decir, que tanto la publicidad positiva como la negativa deriva en adquisición del producto. Que luego igual gusta o igual no, pero el caso es que el producto ya se conoce de primera mano, y por tanto esa persona ya es alguien que, preguntado, podrá hablar con conocimiento de causa. Y eso es mucho más de lo que este mundillo ha tenido en muuuucho tiempo.

Y ya, que para variar me he pasado de caracteres. Nos vemos el mes que viene, pues aunque como siempre he recibido un buen número de amenazas si aparezco en el salón, de nuevo como siempre no aparecerá absolutamente nadie (bueno, sí, aparecerá la gente que quiere autógrafos o fotos, pero mis detractores jamás han aparecido para cumplir sus amenazas, y tiene pinta de que así va a seguir la cosa).

Lázaro Muñoz

Por ejemplo, con una imagen así te aseguras la atención de, como mínimo, todo el sector masculino, y por tanto el anuncio resulta un éxito

¡ESTO ES GREENWOOD!

EL SALÓN DEL MANGA

FUTURO EN EL PRESENTE

Aunque todavía falta más de un mes para que se celebre, cuando salgan publicadas estas líneas, seguramente el **Salón del Manga de Barcelona** (o mejor dicho, de L'Hospitalet de Llobregat, que no es lo mismo) estará en pleno apogeo. Así pues, ¿qué mejor momento para hablar sobre él? Algunos suelen esperar a que se celebre para hablar de él, pero en Greenwood no somos así. Preferimos hablar del Salón *antes* de que se celebre. Después de todo, eso es lo que se suele hacer con las novedades de manganime, ¿no?

LA M (DE "MANGA") MARCA EL LUGAR

Por si no lo sabéis todavía, el **Salón del Manga** (**SdM** en adelante, hay que ahorrar espacio que siempre me paso) se celebra en un lugar llamado *La Farga de L'Hospitalet*, en la localidad del mismo nombre, casi englobada en la ciudad de Barcelona. La Farga es un local amplio, muy amplio... pero la organización se las apaña para reunir las casetas de tiendas y demás en un espacio mínimo, para que la gente quede apretada en cuanto llegue. Y durante los días que dura el **SdM** puede llegar a venir mucha gente, ya lo veréis...

LOS TRES DÍAS DEL MANGA

Tres días de octubre, un fin de semana entero, para ser exactos. El viernes es el día más tranquilo, por lo normal sólo aparecen quienes vienen de fuera y se pasan todo el fin de semana allí, excursiones de colegios y gente que ha faltado a clase. De los dos últimos grupos, unos van en fila, con profesores, y los otros van en grupitos e intentan no coincidir con los profesores. El sábado, La Farga se llena de gente (literalmente), hasta que se hace imposible dar un paso sin chocar con alguien. Y es un sueño conseguir que los dependientes de las tiendas te presten atención sin gritar. Ese día es cuando se celebran el ochenta por ciento de las actividades, concursos incluidos. Pero de eso nos ocuparemos más tarde. Por último, el domingo es un día más bien soso, con poco que hacer (salvo el año pasado, que fue la final de **Operación Friki**) y menos que comprar; como ya se lo han llevado casi todo...

PAGA Y ENTRA

La organización del **SdM** se encarga de cobrar entrada a los visitantes, cobrar a los participantes, alquilar el local, contratar a taquilleros, guardias jurados... y... bueno, estoy seguro de que hace muchísimas cosas más. Porque hay más actividades, sí: mesas redondas (los otakus, nacen o se hacen; la importancia del *yaoi/hentai*, etc.), exposiciones sobre autores (como *Akemi Takada*) o productoras (*Studio Pierrot*) y proyecciones de animes varios. Pero estas las organizan diversos aficionados. Por encargo de la organización, de acuerdo, pero como en el fondo no es cosa suya, si luego las actividades salen mal (cintas que no llegan, participantes de mesas redondas que no aparecen...), ya puedes reclamar al maestro armero.

Otras veces pueden ser las mismas empresas las que organicen las actividades. Es lógico, ninguna empresa renuncia a la publicidad gratuita y como exhibir sus productos les sale gratis... (después de todo, bastante han pagado antes).

ANIME EN VIVO

Hablando de pagar, hay unas actividades que no sólo son gratis (por ahora), sino que además te puedes llevar premios por participar, ¡el acabóse! Son los concursos de Cosplay y de Karaoke. "Cosplay" es disfrazarse de tu personaje favorito, intentando parecerte a él (o a ella o a ello) lo más exactamente que se pueda. Y puedes reunir a más gente disfrazada y hacer una actuación musical, o representar una escena de tu anime favorito, o cantar... o "matar" a *Lázaro Muñoz*, nuestro querido redactor-jefe que se presta a presentar el concurso todos los años. Parece divertido, pero cuando se juntan cuatrocientas personas, puede llegar a ser algo cansado. Desde luego, el concurso nunca ha durado menos de cuatro horas, sin interrupción. Y alguna vez hemos superado con creces la hora del cierre de La Farga viendo pasar a una *Sailor Moon* tras otra.

El karaoke... venga, no creo que sea necesario que os cuente de qué va. Se trata de salir al escenario y cantar: no es obligatorio cantar en japonés, ni saber japonés, ni siquiera saber cantar. Tiene una duración mucho más reducida que el de Cosplay, pero los premios son parecidos... bueno, otro diría que los premios son escasos, pero... sí, lo habéis adivinado: La organización NO da premio alguno; eso es cosa de las tiendas y empresas "patrocinadoras" (por cierto, un recuerdo muy "cariñoso" a todos aquellos que se apuntan al concurso, no se presentan y le impiden participar a gente que tenía verdadero interés... esperad, que me parto de risa).

APAGA Y VÁMONOS

Como ya he dicho, el domingo por la tarde se pone fin a todo este tinglado, mercado persa del manga o como lo queráis llamar. Para muchos (me incluyo), termina con mucho dinero menos en los bolsillos y bolsas llenas de mangas, vídeos, fanzines, DVD, CD, alguna maqueta que otra, etc. Pero aparte de eso, también tienes el recuerdo de los amigos a los que has visto de nuevo, las proyecciones, las mesas redondas, el concurso del Karaoke, lo abrumador del concurso de Cosplay, etc. O al menos, intenta quedarte con esos recuerdos: son una de las pocas cosas que podrás llevarte del **Salón del Manga** sin pagar.

Jaime Ortega

desde la torreta de mazinger Z
PASANDO REVISTA

Todo tiene un límite... cuando el anime empieza a pillar aspecto Fruittis, no hay historia que lo compense.

El Camino Perdido del Otaku 2.
Haciendo Amigos.

Aunque no lo creáis, hace muchos, muchos años no teníamos internet. No es que no existiera, sino que no teníamos acceso a ella. No existía el ADSL, ni los programas de intercambio de archivos, ni teníamos (la gran mayoría) ordenador en casa. Pese a todo eso, que a algunos os parecerá de ciencia-ficción, aquella fue la época en que los fanzines sobre manga y anime nacieron. El glorioso antepasado de esta revista, el fanzine Minami, nació hace muchos, muchos años, cuando un imberbe *Lázaro Muñoz* llegó a Madrid desde Albacete con una mano delante y la otra detrás... lo cambiamos por una bicicleta y mira hasta dónde ha llegado el chaval.

Fuera coñas, la edad dorada del anime en España (con perdón) hizo posible, casi exigía, la aparición de medios escritos, fanzines, que ofreciesen información sobre las maravillas que en aquellos días se emitían en la televisión. Como internet era, insisto, una quimera en esos días, para armar aquellos primitivos fanzines recurríamos a la única fuente de información fiable que teníamos a mano: las revistas extranjeras. Por supuesto, si eran japonesas pues como que molaba más... pero a ver quién era el guapo que convencía a un japonés o japonesa de que te tradujese las tropecientas páginas del Shônen Jump, por ejemplo. No se dejaban los muy jodíos. Daba igual: entre lo que se adivinaba de los textos y lo bonitas que eran las imágenes que salían, ¿quién se resistía a fusilar en un fanzine, llámense **Japan Anime Fanzine**, **Mangazone**, **Minami**, **Kimagure**, **Generación Manga**, **Kiusap** o **Tsuzu**, el material que aparecía en revistas japonesas como **Newtype**, **Animage**, **Anime Video V** o **Animedia**? Eso pensando que tampoco había maquetación por ordenador, sino que todo se hacía a base de maquetar recortando, fotocopiando y grapando a mano, ojo al dato.

Aquellas revistas japonesas, aun sin entender de la misa la mitad, nos traían las novedades, nos informaban, nos daban esperanzas de que algún día hijos míos, todo sería nuestro. El problema era que como casi nadie podía traducirlas, las meteduras de pata eran antológicas, ya que la gente poco más o menos que se inventaba lo que decían y luego lo sacaba en sus fanzines en plan "primicia exclusiva". Algún día haremos un artículo sólo de eso. La otra vía de información, esta más comprensible, nos llegaba en inglés desde los Estados Unidos y Canadá. Dos revistas fundamentales para el fanzinero de aquellos tiempos: **Animerica** y **Protoculture Adicts**. Ahí sí que disfrutabas como un cochino, viendo y leyendo las maravillas que estaban por venir. En el caso de la primera, la editorial Viz creó un ejemplo de cómo promoción propia e información no están reñidas en absoluto, como debería aprender alguna productora patria. El único defectillo de estas dos revistas y de otras que nos llegaban desde EE.UU. era el típico chauvinismo yanqui: si no se vende aquí, no existe. Apenas había reseñas de novedades japonesas, que era lo que nos interesaba a nosotros (el tipo de anime que gusta en EE.UU. es muy determinado) más que saber si tal o cual vídeo iba a ponerse a la venta en Ohio o Carolina del Norte. Para llenar un poco ese hueco teníamos **Anime UK** que nos contaba las novedades aparecidas en las islas británicas, las cuales tenían muchas más posibilidades (pensábamos) de cruzar el Canal y desembarcar al fin en nuestro país. No tuvo una vida muy larga esta revista, apenas un par de años, pero entre los que la leíamos nos dejó una imagen muy clara de cómo debía ser una revista sobre manga y anime "bien hecha". En ello estamos aún.

Llegamos al momento actual. Tenemos información a raudales Tenemos unos medios técnicos impensables hace sólo unos pocos años. ¿Ha mejorado de igual manera el nivel entre las publicaciones editadas aquí? Desgraciadamente no. Empezando por la revista que tenéis entre las manos, ojo. Hay muchísimas cosas que mejorar en **Minami**, cosa que intentamos hacer mes a mes, unas veces con éxito y otras sin él. Pero tras echar un vistazo a la competencia (**Jonu**, **Anitype**, **Dibus** y nuestras hermanas **Shirase**, **Animedia** o **Dokan**) debo decir que la cosa está muy malita. O nos pasamos o nos quedamos cortos. O la maquetación marea de lo complicada que es, o es de un espartano que asusta y duerme. O destripamos series tan nuevas y tan guays que no llegarán en la vida aquí, o nos centramos una y otra vez en la misma serie. O tiramos para casa defendiendo a veces lo indefendible, o disparamos contra todos y contra todo. Entonemos el *mea culpa*. Podemos y debemos mejorar, todo sea por vosotros los lectores y por *Ayukawa* que nos vigila y asiste.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)

SOBRE MASAMUNE SHIROW

De verdad que es muy fastidioso el hecho de que las personas digan todo el tiempo que *Masamune Shirow* es un gran mangaka. Acepto que sus dibujos están bien, pero la ropa, armas y escenarios ya se han vuelto demasiado repetitivos y fastidiosos. Parece que este tipo no tiene en la cabeza nada que no sean chicas (que están algo feítas), las cuales llevan ropa que muestra todas las piernas y los pechos, mientras estas están matando unos monstruos espantosos. Vamos, este tipo no es tan gran mangaka como dicen. Sólo son tonterías. En vez de estar mostrando dibujos, que use su cabeza y haga un manga, para ver si su creatividad es tan buena para crear una buena historia. En pocas palabras: no me gusta *Masamune Shirow*. Este tipo debe hacer cosas más creativas.

¿Algún problema?, ¿comentario?. Será recibido, envíenmelo a mi e-mail: y en la parte de Asunto escriban: "Acerca de tu comentario...".

Animeche

SIN TÍTULO

Queridos lectores de la Revista Minami:

Después de tanto tiempo sin ofrecer casi nada relacionado con el anime y sus series, la cadena Tele5 ha apostado por este para llenar su parrilla de programación y de la misma manera sustituir al espacio infantil Zona Disney (antiguo Club Disney).

Desde mi punto de vista, ya era hora. Son años los transcurridos por esta cadena sin ofrecer ningún espacio dedicado al anime (exceptuando a **Pokémon**), centrándose exclusivamente en el género infantil, como, de hecho es, la temática a la que va dedicada Club Disney.

Aprovechando la culminación del contrato y que este tipo de programas iba decayendo poco a poco, la cadena ha tomado un rumbo diferente para la siguiente temporada televisiva, aunque también centrándose en un público infantil, pero desde un enfoque más juvenil y, sobre todo, más crítico con el mundo actual, creando un nuevo programa llamado MAX CLAN.

Este programa, además de incluir reportajes, concursos y demás espacios de entretenimiento, lo más significativo es que todo lo que concierne a series está dedicado exclusivamente a la animación japonesa. Tal dato me sorprende ya que la cadena parecía hacer caso omiso a las opiniones que el telespectador aportaba y hacía lo que le placía con su programación. No realizaban más que promover más "dinero negro" por detrás de las cámaras y promoviendo y generando "famosillos" para que así obtuvieran más beneficios a costa del público televidente, que en su amplia mayoría detesta dichos programas denominados "telebasura" y que no les importaría cambiar a un canal de documentales por no ver tal bazofia (desde luego, y quiero recordar, que es mi opinión (*NdL: Sí, porque si lo que dices fuera cierto y a la gente no le gustara la telebasura, no habría tantos programas así, te lo aseguro. Si existen, es porque gustan, la cosa es así de patética*)).

Por lo que respecta al contenido del programa, como es el comienzo y sustituye a un programa infantil, veo que es normal que traten con series, a mi parecer, también infantiles. Tanto **Hamtaro** y **Medabots** ya habían sido retransmitidas por otro canal vía satélite y cable como es Fox Kids con un fabuloso éxito, éxito que han aprovechado los de Tele5 para así también asegurar un público equivalente al anterior canal. Y como novedad y exclusivo lanzamiento en cadena, retransmiten **One Piece**, que en Japón (por lo que he visto y oído) ha disfrutado también de un gran éxito.

Con todo este contenido de series espero que aprovechen de los beneficios que aportará este programa (que los tendrá, estoy convencido de ello), para que de esta manera puedan comprar más derechos de series y así poder ver más anime en abierto. Y si esto llega a suceder, espero que varíen el tipo de series, yendo hasta un público más juvenil, que seguro que acogería a más público y habría más gente "enganchada" al manga y a la animación japonesa.

Eso es todo, un saludo.

Seki-chan

TAMBIÉN SIN TÍTULO ^ ^

Te conocí por pura casualidad un caluroso día de verano. Desde ese día me robaste el corazón y he seguido todas vuestras andanzas, sobre todo las tuyas. Te tenía tan sólo por unos instantes pero con eso ya me bastaba, estaba contenta con sólo poderos ver, tanto en el papel como por televisión. Me ayudabas a tirar adelante, a anhelar el día, la semana, el mes siguiente y así durante dos años. Dos años que han coincidido con la adolescencia, la peor etapa, en la que uno decide qué va hacer con su vida, en la que se forma como persona. Gracias a ti soy lo que soy ahora. Te vas, tu lucha ha terminado y a mí es como si me faltara algo, me has dejado un gran vacío. Lo que me dirías si estuvieras a mi lado sería: no llores, sé que tirarás adelante, eres una chica fuerte, encontrarás algo que te llenará, quizá no de la misma manera o del todo pero, te llenará. Una sonrisa cálida y te irías igualmente. Todo tiene un principio y un final.
Mi Rurouni, por siempre en mi corazón. Nunca te olvidaré. No es un adiós por siempre, pero es un adiós.

Continuaré llevando la espada y luchando, con todo mi corazón, hasta el fin de mi vida.

Esto va dedicado o **Rurouni Kenshin**, un magnífico manga publicado aquí por Glénat y que el pasado mes de Agosto llegó a su fin después de mas de dos años de publicación. Ahora nos falta esperar que esta misma editorial u otra nos publique los libros de ilustraciones de esta serie, y que llegue el 5º OVA. Muchas Gracias. Sayonara.

Bhk'03 X/Rurouni17

YU YU HAKUSHO VS DRAGON BALL

Después de ver en un foro a un payaso gritando a los 4 vientos que **DB** es la mejor serie que existe y echando ascos de **YYH**, me decidí a escribir esta comparación para que la gente que lea la revista sepa la realidad.

Dejemos claro una cosa, aunque **YYH** se parezca mucho a **DB** (está el típico prota "Yo-soy-el-más-fuerte-y-nadie-me-puede-vencer", los amigos, y todas las similitudes del género) NO TIENE NADA QUE VER.

De hecho, la historia de **YYH** me parece mucho mejor que la de **DB**.

También hay que dejar claro un pequeño detalle, no está el malo malísimo, malo hasta en el carné de identidad, en **YYH** los personajes tienen un pasado que los hace ser así (*Toguro* vendió su alma, *Sensui* vio un vídeo, etc), ¡¡¡incluso los propios reyes del mundo Infernal se vuelven buenos!!!!!

En **DB** pasa de "Yo-busco-las-bolas-para-hacer-el-bien" a "Yo-defiendo-el-planeta-con-mi-poder-y-uso-las-bolas-para-resucitar", es decir rompe completamente el origen de la serie: buscar las bolas (las de dragón mal pensados :P).

En **YYH** no se rompe nada, todos los combates que hay están encargados por El Más Allá (y de eso va la serie), al ser del género no falta el grupo de guerreros con poderes dispuestos a luchar, pero ya digo eso es normal.

En **DB** llegó el Súper Saiyano, el guerrero que consiga ese poder será el más fuerte de todo el universo... pero como la gallina de los huevos de oro seguía poniendo al final... se sacan de la manga el 2º nivel, el 3º... hasta el 4º.

¿No se supone que al llegar a Súper Guerrero ya no se tiene rival? En fin...

PsicólogO_Otaku

JAPÓN PRÁCTICO 1

Datos básicos de un viaje a Japón

JAPÓN
Nombre oficial: Nihon, Nipón
Capital: Tokio
Moneda: Yen. Cambio (verano 2003) 100 yenes = 0,80 euros.
Superficie: 372.538 km2
Idioma: Japonés
Población: 126.560.000 habitantes (verano 2001)
Hora oficial: GMT +9 horas (normal y verano)
Forma de Gobierno: Monarquía parlamentaria.
Jefe de Estado: Akihito, Emperador desde Enero 1989, Era Heisei.
Jefe de Gobierno: Junichiro Koizumi. Partido Democrático Liberal.
Fiesta Nacional: 11 de febrero. Día de la Fundación Nacional.

REGIÓN	PREFECTURAS DE JAPÓN
CHUBU	Aichi - Fukui - Gifu - Ishikawa - Nagano Niigata - Shizuoka - toyama - Yamanashi
CHUGOKU	Hiroshima - Okayama - Shimane - Tottori - Yamaguchi
HOKKAIDO	Hokkaido
CHIBA	Gumma - Ibaraki - Kanagawa - Saitama - Tochigi
KINKI	Hyogo - Mie - Nara - Shiga - Wakayama
KYUSHU	Fukuoka - Kagoshima - Kumamoto - Miyazaki Nagasaki - Oita - Saga
RYUKYU	Okinawa
SHIKOKU	Ehime - Kagawa - Kochi - Tokushima
TOHOKU	Akita - Aomori - Fukushima - Iwate - Miyagi Yamagata
KYOTO	(Prefectura urbana)
OSAKA	(Prefectura urbana)
TOKYO	(Metrópolis)

JAPÓN PRÁCTICO 1

PRESUPUESTO MÍNIMO 15 días. ¡¡1.500 euros!!

Billete y seguro: 740 euros.
Alojamiento: 327 euros. (en albergue)
Japan Rail Pass: 225 euros. (1 semana)
Comida: 192 euros.

Subtotal: 1.484 euros.
Gastos varios: 240 euros.
Personales: 600 euros.
Total viaje: 2.324 euros.

BILLETES DE AVIÓN

Desde Madrid o Barcelona: 539 (oferta), 629 euros (1 mes), 699 (tres meses) más tasas de aeropuerto. **Desde otros puntos del país**, unos 50 euros más incluyendo el aumento de las tasas por usar otro avión.
Compañías: Lufthansa (sin problemas), Klm (siempre falto de asientos), Jal (problemas con combinaciones desde otras ciudades), Alitalia (más horas de vuelo).
Ruta: siempre via alguna ciudad europea (Frankfurt, Amsterdam, Londres, Milán)

BONOS DE TRANSPORTE

Programa de puntos de las compañías aéreas.
Japan Rail Pass de 7, 14 ó 21 días. Para viajar dentro de Tokio por las líneas JR, shinkansen a Kioto, Hiroshima, norte, sur, etcétera.
Ichi nichi basu ticket para Kioto, 500 yenes y puedes coger todos los buses que quieras durante un día.

ALOJAMIENTO

Hoteles de estrellas, occidentales, para ir con lo conocido. 15.000 yenes noche.
Business hotel, occidentales y algunos también con habitaciones orientales. 6.000 yenes. **Ryokan**, pensión oriental tradicional. 4.000 yenes. Reservar con meses de antelación.
Albergue, igual que aquí, 2.000 yenes pero alejados, llenos y deberás compartir con otros en habitaciones con literas. Muy difícil de conseguir pero bueno para grupos con poco presupuesto.

PRECIOS VARIADOS

1 litro de leche del día, 110 yenes (0,88 €)
Móvil japonés, 9.800 yenes (78,40 €)
Bol de ramen grande, 700 yenes (5,60 €)
Camiseta souvenir, 1.000 yenes (8 €)
Ticket de metro, 210 yenes (1,68 €)
Entrada Torre de Tokio hasta 250 metros, 1.500 yenes (12 €)
Truco para calcular mentalmente cuánto cuesta todo en Japón: al precio quitarle dos ceros y restarle un 10% de la cantidad. Ejemplo. 100 yenes => 1 – 10 => 90 céntimos.

LUGARES Y FECHAS

Tokio (Shinjuku, Harajuku, Shibuya, Akihabara, Ikebukuro, Asakusa, Ginza, Tokio, Roppongi), Yokohama, Kamakura, Kioto, Osaka, Kobe, Himeji, Nara, Hiroshima (y Miyajima), Nikko. Para repetidores: Kyushu (Fukuoka, Beppu, Nagasaki) o Hokkaido (Sapporo).
Buen clima en marzo, mayo y noviembre.
Mínimo 10 días, recomendable 3 ó 4 semanas, máximo 3 meses como turista.

BIBLIOGRAFÍA

Japón. Guías visuales Peugeot. Madrid: Ediciones El País, 2001, 407 páginas. A color, información muy completa. 32 euros.

Japón. Madrid: Guías azules de España, 2001, 546 páginas. En blanco y negro. Tours muy detallados. 15 euros.

An integrated course in elementary japanese Genki. Tokyo: The Japan Times, 1ª edición mayo 1999, 11ª edición octubre 2001, 344 páginas. En blanco y negro, hiragana, katakana, kanji, furigana e inglés para aprender japonés mes a mes. 3.000 yenes.

Diccionario japonés – español. Tokio: Hakusuisha, 1ª edición 1979, 1.239 páginas. En hiragana, muy completo con traducción de palabras japonesas y ejemplos en frases. 4.500 yenes.

TORRES I GRAELLS, A. *Kanji. La escritura japonesa.* Madrid: Hiperión, 1ª edición 1977, 1ª reimpresión 1998, 252 páginas. Muy completo como diccionario de kanjis. 11,42 euros.

OGAWA, K. *Kana can be easy.* Tokyo: The Japan Times, 1ª edición mayo 1990, 118 páginas. Para aprender origen y practicar hiragana y katakana. 1.164 yenes.

TELÉFONOS DE INTERÉS

Embajada de Japón. Telf. 91 5907600
Japan Travel Bureau Telf. 91-5591597/
Fax nº 91-5476506 (señorita Takako)
Agencia de viajes Corte Inglés Marbella Telf. 952 81 5335 (Raúl García)
Portal Japón – España. Telf. 610 74 2001 (Alessandra Moura)
Lufthansa Telf. 902 220101
Jal. Telf. 901 174770
Jaltour. Telf. 91 5931400
Jetro. Telf. 91 3912100

PÁGINAS WEB

Embajada de Japón en España **www.embjapon.es**
Amadeus (buscador de rutas y horarios muy bueno) **www.amadeus.net**
Lufthansa (compañía alemana con buenas combinaciones y precios) **www.lufthansa.es**
Klm (compañía holandesa con buenos precios pero siempre agotados) **www.klm.es**
Jal (compañía japonesa muy buena) **www.jal.es**
JTB (inglés) **www.jtb.co.jp**
JalTour (Agencia de viajes) **www.jaltour.com**
Japan Rail Pass (información sobre los bonos de transporte) **www.japanrailpass.net**
Japanese Inn Group (alojamiento barato en todo Japón, inglés) **www.jpinn.com**
Japan Ryokan Association (alojamiento tradicional, inglés) **www.ryokan.or.jp**
Japan National Tourist Organization (para eventos y festivales durante todo el año) **www.jnto.go.jp**
Página de Marc Bernabé (información muy variada) **www.nipoweb.com**
Museo Ghibli en Mitaka (japonés y algo en inglés) **www.ghibli-museum.jp**
Yodobashi (tienda de electrónica en japonés) **www.yodobashi.com**
Mandarake (tienda de manga y anime de segunda mano) **www.mandarake.co.jp**
Animate (tienda de manga y anime nuevo, japonés) **www.animate.co.jp**
Japan Foundation (política, economía, becas, inglés) **www.jpf.go.jp**

PASATIEMPOS

Bueno, y dedico este rinconcillo a avisaros a todos de que con ocasión de la celebración del IX Salón del Manga de Barcelona, dos artistazos españoles: Felipe Torrent e Irene Blanco sacan a la venta L&L Saint Seiya Tales, un manga 100% artistas españoles basado en el universo de Saint Seiya. Para más información podéis echar un vistazo a la página oficial: *http://www.saintseiyatales.tk/*

SOPA DE LETRAS

Encuentra en esta sopa de letras diez palabras relacionadas con la serie televisiva Neon Genesis Evangelion y el nombre del grupo que canta el opening en español.

W	H	I	L	N	A	G	I	S	A	W	W	X	Y	Y	G	H	Q	N	Q
A	Y	G	Q	P	L	G	M	W	R	R	G	R	S	H	I	N	J	I	G
K	W	P	G	D	W	K	R	O	R	D	K	Y	Z	W	E	X	Q	R	X
J	H	R	K	X	W	J	A	F	Z	L	V	U	M	P	Y	D	N	N	D
I	R	A	K	I	O	D	N	E	G	V	U	O	N	G	Y	F	V	E	E
X	O	T	L	K	Q	M	Z	I	Y	H	C	W	C	C	I	W	M	D	W
D	Y	Y	I	R	A	Y	I	Z	Y	N	T	V	T	K	M	K	A	B	I
Z	G	L	F	K	T	X	F	S	O	K	B	N	K	R	X	G	M	T	F
H	D	Z	C	H	A	R	M	C	A	C	M	R	A	L	I	Z	Y	P	L
B	O	K	E	P	C	I	Z	O	D	T	R	T	A	T	G	W	J	Y	F
X	A	N	I	A	G	T	X	F	B	P	O	K	M	Z	P	E	I	P	X
C	D	N	J	I	Z	Q	E	S	M	A	I	A	Z	A	T	C	A	Y	A
I	M	A	N	A	Y	A	I	E	R	S	K	N	V	Q	E	E	T	T	I
Q	W	G	N	M	N	X	V	X	F	U	B	G	U	W	V	G	R	H	V
C	B	R	D	X	M	X	F	N	K	K	B	E	G	I	A	L	W	E	R
H	X	R	N	Y	Q	S	E	H	X	A	Z	L	J	Y	Q	A	Q	B	V
G	W	T	R	H	F	N	C	T	Z	F	K	N	Z	C	T	H	G	T	O
Y	H	A	C	P	Q	C	P	F	V	P	E	Z	K	I	D	J	Q	B	D
G	R	X	V	P	J	T	U	R	O	R	L	I	H	D	K	K	M	U	D
P	C	L	A	R	X	I	S	W	V	W	E	H	X	O	R	A	B	D	E

Solución
Gainax, Eva, Asuka, Charm!, Misato, Shinji Rei Ayanami, Nagisa Gendo Ikari, Angel, NERV

VUESTROS PASATIEMPOS

Y ya sabéis: Si queréis ver publicado vuestro pasatiempo o escribirme para darme vuestra opinión y sugerencias, no tenéis más que mandar un correo a delrio19@vodafone.es (avisando antes si el correo tiene mucho "peso", no sea que os lo borre). O mandad una carta a:

Sección Pasatiempos (Rafa del Río)
C/ Juan Ramón Jiménez Nº 4 4ºdcha. - 11008 Cádiz.

Espero vuestras cartas!!

Menie Lenie (María) de Lorca, (Murcia), repite en esta sección mandándonos un "peazo" de pasatiempo para que le echéis el rato: Ale, y no vale hacer trampas ¿eh?

Una noche como otra, Nico, Michael, Yoli y Santi, cuatro entrenadores pokémon, coinciden en un centro pokémon en el que pasarán la noche. Enseguida se hacen amigos y se ponen a hablar sobre sus mascotas, un eevee, un psyduck, un butterfree y un squirtle. A través de estas pistas debes adivinar qué pokémon tiene cada uno, qué nombre le ha puesto, cómo lo consiguió y en qué nivel está.

1. El pokémon de Yoli está en el nivel 18
2. Barnard no ha salido de un huevo
3. Santi acaba de atrapar a su pokémon
4. El pokémon de mas nivel fue conseguido evolucionando
5. A Vega le falta un nivel para igualar a Horny
6. El pokémon de Santi no es un eevee
7. El pokémon de menos nivel está en el 9 y el de más está 14 niveles por encima
8. A Nico el gustan los pokémon de tipo agua
9. Como no tiene medallas el pokémon de Nico a veces no le obedece
10. Michael puso Miki a su pokémon cuando tan sólo era un caterpie
11. El squirtle se llama Vega
12. Alrededor de la ciudad solamente hay pokémon de nivel bajo
13. Yoli tiene claro que cuando naciese su pokémon no lo habría llamado Vega

Entrenador	Pokémon	Nombre	Nivel	Cómo lo consiguió
Santi				
Michael				
Yoli				
Nico				

Soluciones:
Santi, Squirtle, Vega, nivel 17, fue cambiado.
Michael, Butterfree, Miki, nivel 23, evolucionó
Yoli, Eevee, Horny, nivel 18, salió de un huevo.
Nico, Psyduck, Barnard, nivel 9, lo atrapó.

LA SERIE ESCONDIDA

Encuentra la solución a las siguientes preguntas en las extrañas palabras de abajo y junta las que sobran para formar el nombre de una divertida serie. (Una pista, las palabras están en distinto orden que las preguntas).

1.-Manga más famoso en nuestro país de Katsuhiro Otomo.
2.-Nombre del último manga de Nobuhiro Watsuki.
3.-Autor de Video Girl Ai.

SATRAKAUT
AROKAARI
MURBOK|SUNEHN

Solución: 1-Akira. 2-Busou Renkin. 3-Katsura (Masakazu) La serie es Hamtaro.

HE OÍDO HABLAR DE TÍ, PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS ...
SÉ QUE HAS VENIDO A ACABAR CONMIGO.
¡A VER QUÉ ES LO QUE SABES HACER!
¡LANZA DE FUEGO!
ZAS
SSHIIIISH

ZAT
ES HORA DE UTILIZAR LA *SUSTANCIA* QUE NOS *DIO* ESE HECHICERO.
ESPERO QUE FUNCIONE ...
WHIIIIISH
¡FLECHA DE LUZ!
RASH
¿*QUÉ* DEMONIOS ES ....?
¡NO!
¿MAN... MANDRÁGORA?

¡RAYO AZUL!
BOUM!!
Ssssss...
¡AH! AL FINAL HAS PODIDO TÚ SOLO CON ELLOS.
¡CLARO QUE SÍ!
¡PERO DHAY ESTARÁ LUCHANDO CON EL BRUJO! ¡SIEMPRE SE LLEVA LA MEJOR PARTE!
¡¡NO ES JUSTO!!

Especial Salón del Manga

FRIKIS SIN DINERO

Este mes iba a hablar del anime, pero debido a la proximidad del salón del manga, ahí van unos consejillos para que no gastéis demasiado.

Antes de entrar a un salón comienzan los primeros gastos, ya que la entrada en algunos eventos cuesta un dinerillo. Lo bueno es que en Barcelona te canjean la entrada por un manga y, si tienes suerte, siempre le puedes sacar partido (*NdL: Aunque no es probable ya que: a) Si se regala es porque sobró porque al público no le interesó y b) Ese mismo manga lo tienen igualmente gratis otras tantas miles de personas*). Mi consejo es que el sábado vayas disfrazado y así no tienes que pagar esa entrada, pero un cosplay cuesta bastante y lo que estamos intentando evitar es gastar en exceso. Bueno, pues siempre puedes hacerte tú mismo el disfraz con opciones tan baratas como *Naru Narusegawa* o *Ataru Moroboshi*; aunque lo más actual es vestirse de *visual* en plan gótico, que aparenta mucho y no es muy caro ya que con los trajes negros de tu abuela, el rosario de tu madre y mucho maquillaje oscuro pasas como uno más.

Cuando ya hayas entrado, no te vuelvas loc@ comprando y date un paseo por el salón para ver lo que te pueda interesar en serio y lo que tan sólo es un capricho. Créate tu propio plan mental de compras con las cosas que realmente necesitas y las que son accesorias. Y un consejo, el primer día es mejor centrarse sólo en lo realmente necesario, ya que es el día en el que menos público hay y donde encuentras con más facilidad estas cosas (puede que al día siguiente hayan desaparecido). También debes tener en cuenta de que en muchas tiendas hay ofertas de colecciones completas a bajo precio que es el momento de adquirir, busca y verás la de sorpresas que te encuentras. Y no te olvides de los fanzines y fanediciones, puedes encontrar verdaderas maravillas sin tener que gastarte demasiado dinero.

El sábado generalmente quedan descartadas las compras debido a la multitud que se aglomera en torno a los stand. Ese es el día para hacer otras cosas (karaoke, exposiciones, mesas redondas...). Pero, ¿y el domingo?, ¿qué pasa con el domingo? Pues bien, os voy a desvelar un secreto que puede que haga que pierda mi figura favorita en Barcelona este año... Los domingos son los días en los que debes comprar las cosas más accesorias, los caprichos.

Tienes que esperar a última hora, cuando casi están recogiendo en los stand, recuerdas tu plan mental de compras y dónde se encontraban esas cosas que te llamaron la atención pero que no eran necesarias, y entonces entras en acción. El secreto es que normalmente las tiendas no desean volver a su ciudad con tanto material como el que trajeron, prefieren venderlo todo y volver ligeros, así que el domingo suelen poner las cosas más baratas y hacer ofertas, e incluso puedes intentar el regateo... Es el momento de adquirir el merchandise que más te guste, aunque son las sobras del día anterior así que puede que al final no encuentres nada.

A veces es posible adquirir material gratuito (no, no me estoy refiriendo al hurto). En los salones generalmente se hacen concursos de todo tipo: karaoke, manga, cosplay... cuyos premios suelen ser lotes de manga o bien un vale a gastar en la tienda que prefieras (o te indiquen). Pues bien, este es el momento de dar a conocer al mundo tus dotes artísticas como sastre o como cantante e intentar por todos los medios ganar algún concurso. Como normalmente los concursos se celebran los sábados, ya sabes a qué te puedes dedicar este día.

Otra cosa interesante de los salones son las proyecciones, es el momento de llenar tus neuronas con todo el anime que no has podido comprar anteriormente. Y también es el momento de disfrutar de la biblioteca manga donde se pone a disposición del aficionado varias colecciones para su lectura.

Y por último, recordarte que el Salón del Manga no es exclusivamente un lugar donde perder la cabeza comprando, es un lugar de encuentro entre aficionados donde compartir tu afición y sobre todo divertirte, así que disfruta del salón y no te preocupes tanto por las compras, es un consejo.

El mes que viene más.

Eva Evrard

KONNICHIWA CHARM!

El primer disco otaku editado en España, grabado en español, japonés y con versiones karaoke

Bueno, pues finalmente, tras cerca de un año y medio de rodaje desde que en la primavera de 2.001 os anunciamos el concurso inicialmente titulado *" Operación Triunfotaku"*, aunque rápidamente pasó a llamarse *" Operación Friki"*, el esfuerzo ha dado sus frutos y ya tenemos el disco de las ganadoras del certamen entre las manos.

En el principio

Inicialmente, durante la primavera y el verano del pasado año fuimos recibiendo maquetas, cassettes y grabaciones, donde los otakus cantarines de toda España nos hacían disfrutar de algunos de los momentos más sublimes de la canícula. Seleccionadas las mejores grabaciones por nuestro equipo, las pusimos a vuestra disposición para que votarais a vuestros intérpretes favoritos, y así, en los sucesivos números de Minami, fueron llegando vuestros votos hasta que, finalmente, surgieron los elegidos. En el número 30 comenzaron a aparecer las fotos y, así, llegamos al VIII Salón del Manga, donde, en la mañana del domingo, tuvo lugar la gala final de *Operación Friki*, que contó con la participación de seis finalistas y cuatro reservas que dejamos en la recámara. No podíamos esperar que una de las finalistas no pusiera asistir a la gala y así, tuvimos que coger un reserva, pero ¿qué criterio seguir para elegirlo? Ese fue el motivo de que finalmente, incorporáramos a todos los reservas a la final.

Un año sin parar

Así, el domingo 27, tuvo lugar la final, que acabó con un empate de tres, que tuvieron que repetir actuación para, finalmente, otorgarles el premio *ex-aqueo*: **Lydia Cuestas**, **Pilar Giménez** y una de las reservas, **Marta Mateo** que, curiosamente, arrasó ese año en el concurso del karaoke y de disfraces. Aunque el premio inicial era participar en una grabación destinada al volumen 2 de *Minami Music*, la calidad de las ganadoras y su imagen nos hizo replantearnos la historia con un objetivo más ambicioso: grabar el primer disco de un conjunto otaku. El siguiente paso llegó muy rápidamente, tan sólo un mes después, las chicas estaban en Madrid, grabando los temas de apertura y cierre de una serie de anime: **Hamtaro**, que recientemente se ha comenzado a emitir en abierto por Tele5. Mientras tanto, os propusimos una segunda fase donde vosotros elegiríais el repertorio del disco, el título del disco e incluso el nombre del grupo. Mientras tanto, las chicas iban realizando diversas actividades, actuaron en el Expomanga de Madrid, en el Centro Cultural Torrerromeu de Sabadell, en las Jornadas de Manga de Getafe y así, finalmente, quedó definido el resultado: el trío se llamaría **Charm**. El disco se iba a titular *"Konnichiwa"*, y el repertorio ha quedado tal y como os relatamos.

El disco

El disco es un doble álbum, ya que la idea inicial de hacer versiones en español fue rebatida por las apariciones de **Charm**. En ellas, los aficionados nos dieron a entender con su actitud que sí, que muy bonito, pero que preferían lo conocido, las canciones en japonés. Eso no significa que, cuando se hagan populares, la cosa cambie (es más fácil tararear *"Soy un gnomo"* que *"Sobakasu"*). Por eso es por lo que hemos decidido convertirlo en un disco doble, el primero en español, el segundo en japonés y, de propina, hemos incluido los karaokes, para que vosotros podáis usarlo en vuestros encuentros, jornadas y fiestas; eso sí, manteniendo el precio de un disco sencillo. El compacto se abre con un tema de actualidad, *"Aitsu"*, tema de apertura de la serie **SuperGals!** que hemos titulado *"Ese chico"* y que hemos elegido como disco sencillo para enviar a la radio, sencillo que no sólo tiene las versiones en español y japonés, sino que nos hemos acordado de las autonomías en una versión especial sólo disponible para promoción. Continuamos con un tema de **Rurouni Kenshin**, *"Un tercio de puro sentimiento"*, cantando por **Lydia**, porque no sólo hay temas cantados por las tres conjuntamente, sino que hemos repartido el catálogo para que también cada una de ellas pueda lucirse en solitario. Sigue uno de los temas clásicos para los más viejos del lugar *"Actriz frente al espejo"*, sintonía de apertura de **Kimagure Orange Road**. El disco continúa con un tema de medio tiempo *"Solo no estás"*, tema principal de la película de **Escaflowne**, con el título original de *"Yubiwa"*. Dos recordadas series y dos conocidas canciones son las siguientes en aparecer: *"Get Along"* de **Slayers**, titulado en español *"Todos juntos"*, a la que sigue *"Esto sí es un blues"*, tema de cierre de la serie **Cowboy Bebop** y

originalmente titulado *"The Real Folk Blues"* (cuya autora, *Yoko Kanno*, está más que representada en este disco). La primera balada del disco se sale del manga hacia el mundo de los videojuegos, y es que *"¿No sería mejor?"* es la versión de *"Suteki da ne"*, tema principal de **Final Fantasy X**. La siguiente canción ya es un clásico entre los clásicos: *"La tesis de un ángel cruel"*, tema de apertura de **Neon Génesis Evangelion** a la que sigue *"Platino"*, uno de los temas de apertura de **Card Captor Sakura**. ¿Qué sería de un disco de manga sin **Dragon Ball**? Pues vosotros habéis elegido para ser incluido en el disco *"Don't You See"*, en dura competición con *"Romantic Ageruyo"*. La hemos titulado, lógicamente, *"¿No lo vés?"* y ahí se luce la tremenda creatividad que hemos encontrado en **Lydia**, pues no sólo canta, sino que hace guiones, poemas y, sobre todo, se nos ha destapado como una estupenda adaptadora de canciones, ya que la mayoría de las canciones son traducciones del japonés de **Jaime Ortega**, adaptadas para cantar por la propia **Lydia**. Y de un clásico como **Bola de Dragón** a una obra más o menos reciente, **Utena**, ya que **Pili** interpreta en el siguiente corte el tema de la película: *"A veces el amor" (Toki ni ai wa)*, que da paso a la segunda canción de la única serie que repite: *"Pecas"*, es decir *"Sobakasu"*, también de **Rurouni Kenshin**. El disco continúa con otra balada, también de fuera del mundo manga: *"Sukiyaki"*. Este viejo tema es la única canción del pop japonés que ha sido número uno en España. Sucedió en 1963, lo cantaron los Blue Diamonds y originalmente triunfó en 1961 en Japón y Estados Unidos interpretado por *Ryu Sakamoto* y titulada *"Ue o muite aru yo"*, aunque los americanos la retitularon *"Sukiyaki"*, que es como si al Concierto de Aranjuez, los yankis lo hubieran titulado "Paella". Acabando el disco nos encontramos con otro éxito reciente, *"Sakura saku"* de **Love Hina**, y termina con la apoteosis del himno otaku por excelencia, *"Tatakae Otaking"*, para cuya grabación se invitó a los compañeros de Operación Friki, algunos de los cuales se desplazaron a Madrid para grabar.

¿Que cuándo podréis tener todo esto? Pues en este Salón del Manga de Barcelona, ya que el disco se presenta oficialmente el domingo por la mañana en la tarima principal del recinto mediante un concierto de las maravillosas Charm. Pero por si no podéis aguantar, en el número anterior ya se incluyó un MP3 con una maqueta casi definitiva, y en esta ocasión se hace lo propio con un tema que además ya se incluyó hace unos meses en el CD en una de sus primeras versiones, para que veáis cómo ha evolucionado la cosa.

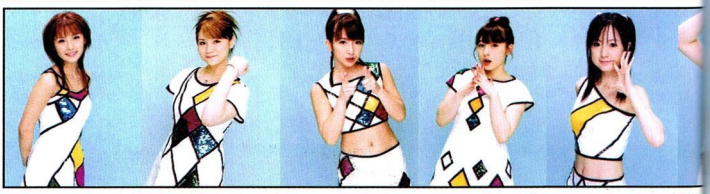
No se vayan todavía, aún hay más

No podía faltar en un disco otaku que no cuidáramos sólo el sonido, sino también la parte gráfica. Es por ello que hemos pedido a algunos de los dibujantes más importantes del mundillo que nos mostraran su particular visión sobre las Charm. Y así, el libreto incluye no sólo las letras en español y romanji de todas las canciones, sino que incluye ilustraciones exclusivas por ejemplo del popular **Nacho Fernández**; de la dibujante shôjo **Mariam**; de **Ana María Mateo**, ilustradora de algunas colecciones manga; el rutilante, original y personalísimo **Ken Niimura** (quien entre otras cosas acaba de aparecer en El País Semanal); uno de los valores emergentes de Minami: **Cris Ortega**; la ganadora del concurso del póster del Salón del Manga de Barcelona de este año, **Raquel Peinado**; el siempre fresco Studio **Kawaii** y, finalmente, las ya suficientemente valoradas **Aurora** y **Diana**, componentes del **Studio Kôsen**. Sin olvidarnos del genial **Rafa del Río**, que aparte de aportar su peculiar visión de las Charm se ha encargado de maquetar el libreto después de que *Jaime* y *Lázaro* revisaran los textos.

En definitiva, un disco hecho con mucho cariño y muchas ganas por tres chicas surgidas del mundo otaku, compradoras compulsivas de manga y anime como vosotros. Es decir, que son de los vuestros, tratadlas bien, ya que de vuestra respuesta depende que podamos seguir adelante con los proyectos que tenemos en mano: Minami Music vol. 2; Operación Friki II y, si el tiempo no lo impide, el segundo disco de Charm. Aparte de otros proyectos que tenemos en mente como por ejemplo intentar colar algún tema como aspirante a "canción del verano" el año que viene (seguiremos informando). Que lo disfrutéis y nos leemos en el próximo número en esta sección, que a partir de ya, se pone a preparar OF-II.

Friki Martin

Las hijas de la mañana



El buen aficionado al jpop debe conocer a **Morning Musume**. Quererlas u odiarlas es otro tema. A estas chicas las conoce todo Japón y desde hace mucho tiempo. El grupo original formado por cinco chicas empezó su andadura en otoño de 1997 y a finales de Enero de 1998 ya tenían su primer single. Desde ese entonces hasta hoy, se han realizado audiciones anualmente para añadir nuevas miembros al grupo. En total, ha habido 21 momusus, aunque nunca las 21 a la vez. El mayor número de componentes que ha tenido es 15. De hecho, que tiene, porque hoy por hoy es cuando son 15. A raíz de esto, el productor del grupo, *Tsunku*, decidió a principios de año que **Morning Musume** se dividiría en dos grupos nada más empezar el otoño. Y con el otoño ya encima, tenemos que las 15 componentes de **Morning Musume** se han divido en dos grupos: **Sakura** y **Otome**, de 8 y 7 miembros respectivamente. Los nombres largos y digamos que oficiales son **Morning Musume Sakura Gumi** y **Morning Musume Otome Gumi**. **Sakura** es un árbol muy típico en Japón, el cerezo. Y **Otome** significa doncellas. Gumi es Goo-mi y significa grupo. Pues bien, por sorpresa de todos, **Morning Musume** como tales, es decir, como las 15 componentes que son, ¡siguen adelante con el grupo! La división en **Sakura** y **Otome** es permanente y desde ahora en adelante sacarán singles como tales y también álbumes (si les va bien, claro. Aunque nadie lo pone en duda). Pero lo curioso es que todas juntas, como **Morning Musume**, también seguirán sacando singles, al menos, hasta nuevo aviso del productor, *Tsunku*.

La Balada de Sakura

El single de **Sakura** lleva por título **Hare Ame Nochi Suki** y es una preciosa balada con una simple danza y con las chicas vestidas de rosa. El PV (Promotional Video o Videoclip) de **Sakura** es completamente rosa. Ellas vestidas de rosa, suelo y pared rosa, y caen pétalos de sakura (cerezo), que también son rosas. Y por si no lo he dicho ya, es un videoclip muy muy rosa. Demasiado. Pero bueno, es una balada y el grupo se llama **Sakura**...

El marchoso single de Otome

El single de **Otome** se llama **Ai no Sono ~Touch my Heart!~** y es una marchosa canción con un tempo muy alto. Antes hemos visto que **Sakura** se

ceñía a su nombre en todo detalle (todo rosa, los pétalos que caen...), pero **Otome** no es así. Por definición, una doncella debería ir vestida con... ¿un vestido de gala? Pues nada de eso, **Otome** viste ropa moderna fácil de encontrar en las tiendas con la peculiaridad de que cada una de las 7 chicas lleva uno de los colores del arco iris en su ropa. En el videoclip, las chicas bailan delante de una gran llama en lo que parece una sala de algún palacio. También hay escenas donde están estiradas encima de nieve. El efecto que quiere dar es que están desnudas encima de la nieve pero como sólo salen de pecho para arriba, tenemos que imaginarlo nosotros ya que por ahí no se les ve ropa.

¡Empieza la carrera!

Los dos singles salieron a la venta el 18 de Septiembre y desde ese día compiten entre sí. En próximos números y en la sección de noticias os informaremos de las ventas totales. La gira de ambos grupos empieza el 24 de Noviembre y por separado. Aunque ambos grupos sólo tienen un single es más que seguro que el resto de canciones del concierto sean las que cantaron como **Morning Musume** sólo que con las líneas nuevamente repartidas esta vez adecuándose a las miembros de cada grupo. **Morning Musume** como tal sacará un nuevo single en Noviembre, será su single número 20.

Muchos se preguntan que si se dividen, porqué siguen juntas también. Pues bien, hay muchas respuestas, ninguna oficial: Que si porque *Tsunku* quiere más dinero, que si porque terminar con 20 singles es mejor que con 19... y cosas por el estilo; pero la verdad del futuro de **Morning Musume** se irá sabiendo conforme pasen los días.

¡Las miembros!

Morning Musume Sakura Gumi

Natsumi Abe

Natsumi es la líder de **Sakura**. Tiene 22 años y estuvo desde el principio en **Morning Musume**. Este verano ha empezado su carrera en solitario con un single que se ha vendido muy muy bien. Se trata de una preciosa canción lenta cuyo título hace referencia a los 22 años de *Natsumi*. A *Natsumi* siempre se le ve sonriendo.

Mari Yaguchi

Mari es una chica divertida y energética y también... bajita. Eso no es ningún problema para ella ni para sus fans. Su metro y medio de altura hizo posible que junto con otras 3 chicas formara el grupo **MiniMoni** con canciones para niños que vende muy muy bien. Sin embargo *Mari* dejó **MiniMoni**, grupo que ella misma creó, a finales de este invierno.

Hitomi Yoshizawa

Hitomi es muy extrovertida e hiperactiva y se lleva bien con todas las miembros. Cuando otra chica tiene algún problema con la coreografía siempre le ayuda. Siempre está contando historias de miedo y le gusta ir de compras y chatear con la gente. Su potente voz le valió ser la líder del single **Mr. Moonlight**. Participó en el grupo **PucchiMoni** con *Maki* y *Kei* (las dos son ex-musumes) y hoy en día lidera el mismo grupo junto a dos nuevas miembros que son *Makoto Ogawa* y *Ayaka Kimura*.

Ai Kago

Ai tiene una peculiar voz de niño pequeño que le caracteriza mucho. Participó en el grupo **MiniMoni** junto a *Mari* también por ser de baja estatura, y participó también en el grupo **Tanpopo** donde hizo un excelente trabajo.

Ai Takahashi

Al principio *Takahashi* era un poco tímida pero con el tiempo ha ganado confianza y su potente voz está cada vez más presente en los singles de **Morning Musume**. Es por eso que su voz es una de las que tiene más líneas en el single de **Sakura**.

Asami Konno

Muy, muy tímida, *Asami* ha ganado a muchos de sus fans con sus intervenciones en los programas donde **Morning Musume** están invitadas. Actualmente *Asami* forma parte del reformado grupo **Country Musume** y también del reformado **Tanpopo**.

Risa Niigaki

Risa se mostró muy tímida en su primer concierto y los fans parecían no encajar con ella. Su peculiar voz resulta muy enojante para algunos pero a otros les gusta. Así que a *Risa*, o la odias o la quieres, pero no deja a nadie indiferente (parece nuestro amado director). Actualmente, forma parte del reformado grupo **Tanpopo**.

Eri Kamei

Eri es de las momusu más nuevas. Llega de la 6ª generación que se juntó a **Morning Musume** a finales de Primavera.

Aún no hemos escuchado mucho de *Eri*, pues sólo tiene un single con **Morning Musume** (el último de ellos, de momento) y otro con **Sakura**, así que no podemos avaluarla ni decir una característica especial.

Morning Musume Otome Gumi

Kaori Iida

Kaori ha sido y es la líder de las **Morning Musume** y ahora también de **Otome**. Al principio era la imagen seria del grupo (como su cargo de portavoz exigía), pero con el tiempo la hemos visto más extrovertida. *Kaori* tiene ya un álbum con distintas canciones de diferentes países y que ella canta en el mismo idioma.

Rika Ishikawa

Rika tiene una voz muy particular y hasta podría decirse que chillona. Voz que en un CD suena bien pero no en un concierto. Es el único defecto de esta chica que ya ha protagonizado una película junto a *Miki*, otra de las chicas de **Otome**. *Rika* estuvo en **Tanpopo** junto a *Ai Kago*, *Mari Yaguchi* y *Kaori Iida*. Ahora, es ella quien lidera **Tanpopo** junto a *Ayumi Shibata*, *Asami Konno* y *Risa Niigaki*, pero el grupo ya no es el que era.

Nozomi Tsuji

Tsuji entró a las **Morning Musume** en su cuarta generación. Su parecido con *Ai Kago* le hizo protagonizar junto a esta un álbum de fotos. *Tsuji* forma parte del grupo **MiniMoni**.

Makoto Ogawa

Makoto es una muchacha muy divertida y con una voz muy potente. En el single de **Otome**, *Makoto* tiene partes que van a gustar mucho a los fans. Actualmente forma parte de **PucchiMoni**.

Miki Fujimoto

Miki era y sigue siendo una artista con su propia carrera en solitario. Cuando la 6ª generación entró a **Morning Musume**, ella también lo hizo.

Reina Tanaka

Al ser de la 6ª generación, poco sabemos de *Reina*. Su voz también es muy potente y mientras unos le auguran un magnífico futuro otros creen que aún le falta mucho para llegar a ser alguien. Lo cierto es que tiene buna voz, y lo demuestra en el single de **Otome**. La gente más cercana dice que es antipática, pero bueno, no debemos fiarnos de las apariencias.

Sayumi Michishige

También es de la 6ª generación. Su voz es parecida a la de *Rika Ishikawa* y también a la de una niña pequeña. *Sayumi* baila muy muy bien.

Y conocidas todas ellas, sólo deciros que los singles no tienen desperdicio, así que adquiridlos en tiendas especializadas o sitios de internet. Y mirad en el CD de este mes de **Minami** donde veréis los videoclips cortos de ambas canciones.

Morning Musume siempre ha sido de los grupos que más ha vendido en Japón. Pocos presumen de llegar a las 300.000 copias y **Morning Musume**, en sus buenos tiempos, y cuando había menos piratería, vendió por encima del millón y medio de copias. Seguro que **Sakura** y **Otome** conseguirán cifras espectaculares.

Marc Perelló

Correo

¡Hola! ¡Konnichiwa queridos otakus! Si tarareáis algún opening de **Rurouni Kenshin** por la calle, si le habéis puesto **Hamtaro** a vuestro hámster o si creéis que *Chicho Terremoto* existe realmente… ino os preocupéis, no estáis loc@s, a nosotros también nos pasa! xD Y este es el mejor sitio de todos para tod@s aquell@s con estos u otros síntomas otaku-frikis. Así que ya sabéis, estad atentos al correo más adictivo de la mejor revista de manganime de todas, ¡**Minami**! (aplausos, *plas plas plas* ^_^!) Vamos con el correo cargadito de cosas. Pero antes, como siempre, la carta del mes, que de nuevo nos llega a través del correo electrónico.

"hola me gustaria que descensurarais esta imagen para exitar a mi novia"

Y adjunto venía un pequeño GIF animado en el que, la verdad, la censura no es que tapara demasiado...

CORREO

Mónica Rubio. Esta encantadora otaku de Madrid nos deja bien claro el tema del manganime en España. Según nos pone en su carta y a opinión nuestra, al mundillo del manganime lo tratan peor que a *Nobita* de **Doraemon**, es decir, que siempre lo han criticado, avasallado, maltratado, etc. Es como si cogieran a alguien y le obligaran a tragarse cuatro conciertos del *Fari* seguidos. Así es como está el manga y el anime hoy por hoy, aunque por suerte estamos nosotros para defenderlo y decir que no se trata de dibujillos chinos del demonio, sino arte y entretenimiento al alcance de todos y cada uno de nosotros (claro, rascándose un poco el bolsillo, porque el tema de los precios es otra cosa ^_^U). *Mónica* nos pone en su carta que también le molesta mucho el desprestigio de la cultura japonesa. Bien, eso es otra cosa bastante ligada al mundillo friki del manga y del anime ya que allí (Japón, friki-otakulandia, el país multicolor del sol naciente…), ¿quién no tiene un manga o no ha visto alguna vez **Sailor Moon**? Pues eso, que mucha gente se anima a criticar la cultura japonesa, los mangas, los animes y un sinfín de cosas sólo porque o bien no le gusta, o bien no tiene ni idea de cultura japonesa o no se ha leído un manga en su vida >_<! Desde aquí os animamos a tod@s vosotr@s a difundir la cultura friki del manga hasta que no quede nadie que no sepa qué es un manga o un anime. Hoy informamos y mañana… ¡a conquistar el mundo y plagarlo de otakus! ("*puchuuu, puchuu*!" Sonido que hacen unos extraterrestres invasores con forma de osito de peluche de **Excel Saga**). Gracias por la carta *Mónica* y a seguir así, defendiendo los derechos de tod@s l@s otakus ^_^!

Alfonso Escudero. *Alfonso* nos pregunta si habrá alguna continuación de los OVAs de **Saint Seiya, la saga de Hades**. Bueno, según parece continuarán emitiendo más OVAs de la serie. Si los rumores son ciertos (que casi que sí que lo son) tenéis a *Seiya* y sus caballeros para un buen rato. Estad atentos a las noticias de **Minami**, quizá salga algo sobre la serie dentro de poco (*NdL. O incluso en este mismo número ;)*). ¡A cuidarse!

Nieves Ruiz

Leila San Cristóbal. Caramba chiquilla, vaya nombre más bonito que tienes ^_^. Bueno, nuestra amiga *Leila* nos escribe preguntándonos el argumento de **Jungle wa itsumo: hare noche guu**. Esta serie aún no ha llegado a España pero estamos esperando que pegue un saltito desde Japón y salga por nuestras pantallas. Vamos a ver, como parece que no leíste el artículo que publicamos hace poco al respecto, la historia transcurre en una jungla un poco extraña… (llena de monstruos muy feos llamados *Pokutes* o algo así, con una escuela en medio de la jungla… esas cosas tan típicas que hay en las junglas, vaya). Bueno, pues en esta jungla vive el prota principal, un niño de pelo azul llamado *Hare* que vive con su madre en una humilde morada (no, no se llama *Marco* y no va en busca de su mamá perdida). Resulta que este chaval conoce a una "niña" extraña llamada *Guu*, quien decide acoplarse a vivir en casa del chaval y vivir la vida como una reina. Pero esa "chica" tan extraña (que tiene el pelo rosa como *Utena* pero no tiene nada que ver con ella) es un poco especial ya que se come cualquier cosa que quiera (un elefante, la gente, etc.), y lo más extraño del tema es que todo lo que se come va a parar a una extraña dimensión. ¿Os ha quedado claro? No, ¿verdad? Bueno, es una serie muy maja que os hará reír de mala manera. ¡Os la recomiendo!

Todo lo bueno se acaba (o eso dicen) y nosotros os dejamos este mes. Pero ya sabéis que el mes que viene volvemos con más correo y más secciones repletas de artículos de las mejores series. Dentro de poco navidades, a ver si nos llegan postales navideñas otakus o dibujillos de los vuestros (ánimo, que seguro que os los publicamos ^_^). Cómo me gusta la navidad, vacaciones, todo el día mirando anime en casa (que fuera hace frío >.<), comprando mangas, recibiendo regalos… Aish, qué ganas tengo. Bueno, ¡a cuidarse majísim@s! Nos leemos.

Argonath

Dibujo de Shinichi que realizó en la playa

Eva Paez

MINAMI 04-06-00 0,30€

MISIVAS BREVES

A Beatriz González (Balëtarmawen). Así que *Balëtarmawen* es *Beatriz* en élfico, ¿no? Vaya, te diría que buscases cómo es mi nombre en élfico, pero no creo que lo encuentres... ^_^u. Bueno, dejo anotado que pides que publiquemos algún vídeo de **Orphen** (aunque creo que ya hablamos en su momento de la serie y pusimos algo en el CD de la revista) y que mandas saludos muy especiales para todos los miembros del equipo **Minami** y para todos los otakus que hacen posible que el manganime llegue a España. ¡Un saludo muy especial para ti! *Namarië* (que creo que es adiós o hasta pronto en élfico ;D).

A Felipe Peña. Sí, las revistas llegan un poco tarde a Chile, es normal, no te preocupes. Bueno, sobre lo que nos preguntas: ¿qué es *doujinshi*? Pues se trata de parodias de series, ya sean serias, humorísticas o incluso pornográficas. ¡Ánimo a Chile entera y a seguir así!

A Rebeca. ¿Qué tal, majísima? Bueno, vamos a ver, si en algún momento os cortan un anime y no lo ponen completo en TV, o bien lo hacen porque no ha tenido mucho éxito la serie o porque no tienen todos los derechos de esta (o les faltarán episodios traducidos, que suele pasar). Pero lo más seguro es que sí que la tengan en un futuro. Pasó lo mismo con **Dragon Ball** y casi no dejaban de emitirla repetidas veces (sí, *Goku* ha luchado con *Freezer* millones de veces de tanto repetirla...). Por cierto, la próxima vez deja los apellidos o algo que te identifique mejor, que seguro que hay muchas *Rebecas* por el mundo otaku y no te darás por aludida. ¡Un saludo desde **Minami**!

A Gemma Mª García. Bueno, bueno, si lo que quieres es mejorar los dibujos lo primero que te recomiendo es que no nos los envíes en las típicas servilletas de papel de bar (que por cierto, no sirven ni de servilletas). Los dibujos que haces en sí están bien, aunque dales algo más de detalle que ya verás que te salen geniales. Y si puedes en vez de hacerlos a *boli* usa un *rotring* o rotulador de color negro y dales más profundidad, que seguro que mejoran mucho. En alguna **Minami** sale alguna guía de cómo pasar tus dibujos a ordenador. ¡Ánimos!

A María Caudales. Hola *María*, así que quieres opinar sobre el trasero de *Lázaro* pero no lo has visto nunca. Pero si en alguna **Minami** me parece que sale la foto de Lázaro-sama camuflado entre tant@s otakus, seguro que lo debes haber visto. Si no es así espérate a que su club de fans nos aporte una cantidad desmesurada de firmas para que lo pongan de póster de la revista (que sí, que son capaces de hacerlo, os lo aseguro). En cuanto a poner fotos del equipo de **Minami** tampoco es mala idea, aunque seguro que más de uno se lo piensa dos veces antes de ver su foto publicada xD

A Teresa Fuentes. Vale, ya sabemos que muchas chicas queréis que se vean fotos de chicos japos en los CDs de la revista. Si lo entiendo perfectamente aunque yo sólo puedo hacer llegar vuestros ruegos y peticiones a Lázaro-sama o al encargado de poner las imágenes del CD. Así que nada, anotado de nuevo ^_^. (*KdL: Ya lo hemos dicho muchas veces: Nosotros no tenemos nada, lo poco que teníamos lo gastamos con el especial yaoi, y cuando algún interesado dice que nos va a pasar para que pongamos, desaparece y jamás llega a mandar nada*).

A Adrià. Nos pregunta desde Guadalajara si ya ha llegado a España la película de **Marmalade Boy**. La respuesta es que sí, hace varios años, además.

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami

MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número y recibir los siguientes 12 números en casa. ☐

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

SI LLEGARA EL DÍA...

¿PAGARÍAS POR TUS PECADOS?

¿ACEPTARÍAS TU DESTINO?

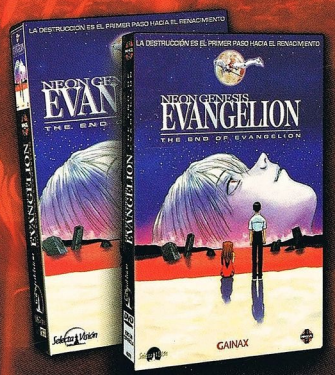
TODO PRINCIPIO TIENE UN FINAL

OCTUBRE 2003

NEON GENESIS EVANGELION

THE END OF EVANGELION

DVD VIDEO Y VHS



CONTENIDOS

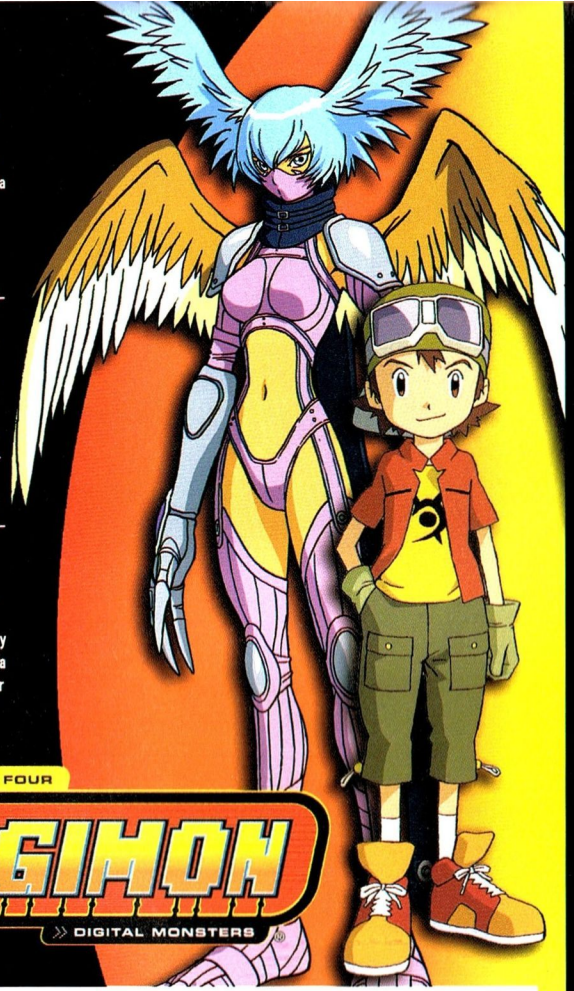
PELÍCULA	EXTRAS	
Nuevo Master Digital	Menú interactivo	Trailer Americano "The End of Evangelion"
Español Dolby Digital 5.1	Acceso directo a escenas	Trailer Japonés "The End of Evangelion"
Español Dolby Digital 2.0	Ficha técnica y artística	Marduck Quiz 2
Japonés Dolby Surround 2.0	Fichas de personajes	Cómo se hizo el DVD PELÍCULA
Inglés Dolby Digital 5.1	Datos de producción	
Subtítulos en Español	Cronología Evangelion	
Formato pantalla 16:9	Galería de imágenes	

© 1997 GAINAX / EVA PRODUCTION COMMITTEE. Todos los derechos reservados. © 2003 GAINAX / EVA PRODUCTION COMMITTEE. Todos los derechos reservados.

Selecta Visión S.L. C\ Diputación 37, Local 7B 08015 Barcelona
Telf: 933251022 - Mail: info@selecta-vision.com - Web: www.selecta-vision.com

MANGA VIDEO

Takuya, Kôji, Zoe, J.P. y Tommy serán los elegidos para restaurar el equilibrio que el Mundo Digital ha perdido tras la rebelión de Kerpymon, uno de sus tres regentes. Para ello contarán con la ayuda de los espíritus digitales, espíritus de los guerreros legendarios que antaño salvaron el Mundo Digital, y que ahora les darán a los niños la capacidad para convertirse en poderosos digimons. Acompañados siempre por Bokomon y Neemon, los niños viajarán por este extraño mundo ayudando a los que lo necesiten y venciendo a los malvados. Montones de aventuras y sorpresas en esta cuarta temporada de la popular saga de Digimon.



SEASON FOUR

DIGIMON

DIGITAL MONSTERS

Contenidos

Versión: Doblada - Idioma: Español - Nacionalidad: Japón
No recomendada a menores de 14 años

SEASON FOUR DIGIMON DIGITAL MONSTERS

Minami

VHS

SEASON FOUR

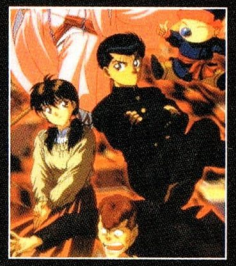
DIGIMON

DIGITAL MONSTERS

Yusuke Urameshi

es un joven estudiante bastante gamberro que muere atropellado al intentar salvar a un niño que jugaba en la calle. Una vez muerto y convertido en espíritu, el mundo se le viene encima al aparecérsele Botan (la Muerte) y comunicarle que su sacrificio ha sido en vano, pues el niño no hubiera muerto en ese accidente; entonces, y dado que esta acción ha resultado inesperada, le da la oportunidad de resucitar a cambio de trabajar para el Más Allá.

Una vez repatriado a la Tierra, formará equipo con dos demonios (Kurama y Hiei) y un antiguo rival de instituto (Kuwabara) convirtiéndose así en un detective espiritual dedicado a luchar una y otra vez contra las criaturas malignas que de una forma u otra perturban el Más Allá.



Contenidos

YU YU HAKUSHO

Minami

VHS

Fléttera
©St.Kôgan
stkosen.com
Gratis con la revista Shirase
Minami

MINAMI Y EL MAR

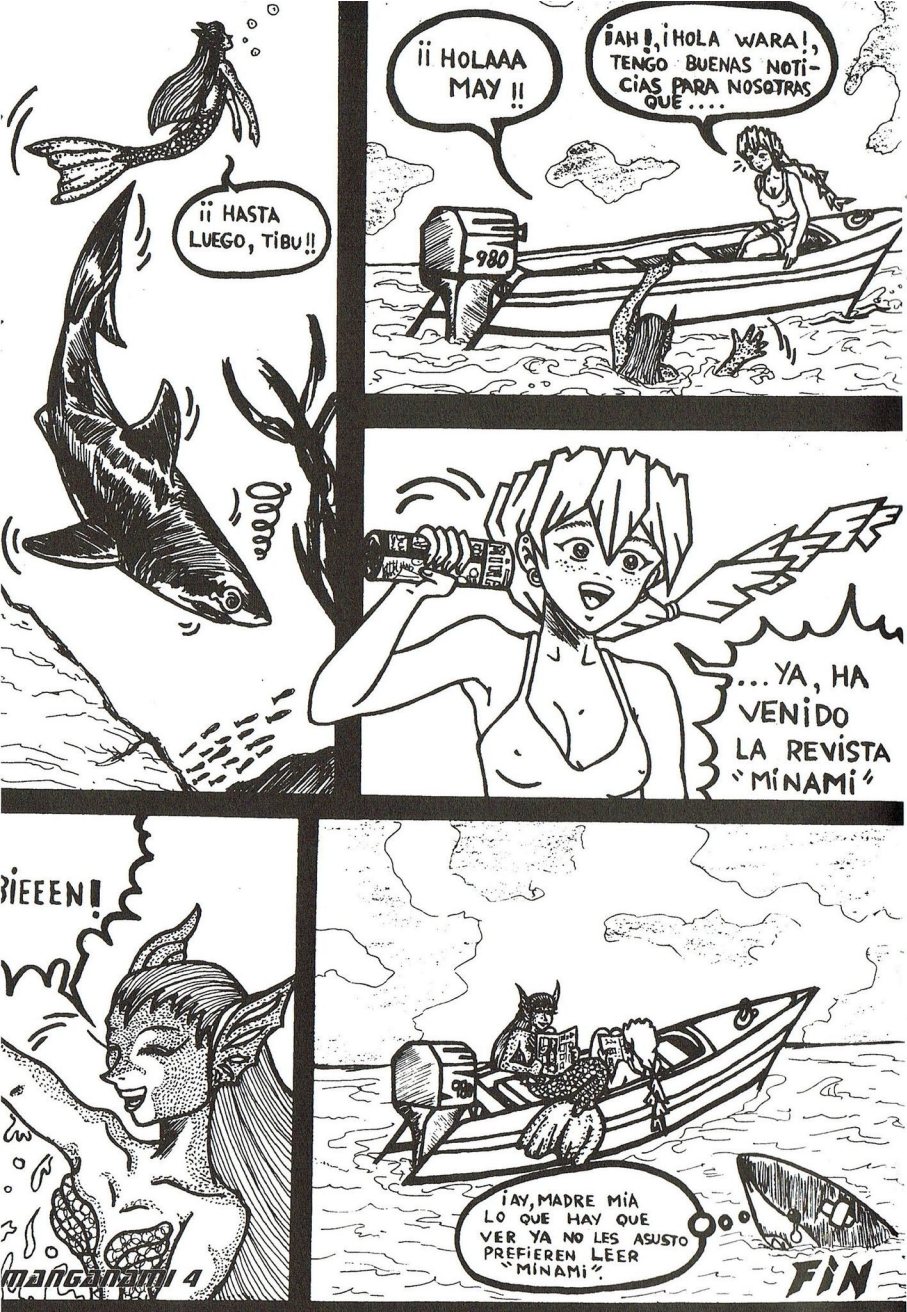
MANGANAMI

Nº 16

Suplemento de la revista MINAMI

¡¡BUF!!, ¡QUÉ ABURRIMIENTO!
¡AH!
CHOF

!
¡¡EEH!!
¡¡TOMA YA!!


¡¡ HOLAAA MAY !!
¡AH!, ¡HOLA WARA!, TENGO BUENAS NOTICIAS PARA NOSOTRAS QUE....
980
¡¡ HASTA LUEGO, TIBU !!
...YA, HA VENIDO LA REVISTA "MINAMI"
BIEEEN!
¡AY, MADRE MIA LO QUE HAY QUE VER YA NO LES ASUSTO PREFIEREN LEER "MINAMI".
FIN
MANGAMI 4

QUESTION?

by Stella Maris P.G.

LA FAMILIA TRUMAN

BY CHÍO JIMÉNEZ

¡¡HOLA A TODOOOOS!! ¿QUÉ TAL? SOY CHÍO Y OS VOY A PRESENTAR A LA FAMILIA TRUMAN.

OS ACOMPAÑARÉ DURANTE TODO EL MANGA, EXPLICANDO DE QUE TRATARÁ...

Y CONOCERÉIS POCO A POCO LA PERSONALIDAD DE CADA UNO.

ESTE ES EL CABEZA DE FAMILIA ... EL SEÑOR GEORGE TRUMAN ...

LE GUSTA FUMAR PUROS, JUGAR EN EL BINGO Y SOBRE TODO, EL FÚTBOL, ES UN FOROFO

ESTE ES TOM TRUMAN ¿NO ES GUAPÍSIMO? ♡♡ A MÍ ME ENCANTA...

PERO, ESA FACHA DE BASTA ESCONDE AL VERDADERO TOM...

EN CIERTA MANERA, TOM... ESCONDE SU VERDADERO YO E BASA EN ESA FACHADA

ES UN CHICO AMABLE ... SE PREOCUPA MUCHO POR LOS DEMÁS, YA OS DARÉIS CUENTA.

SU CUARTO ES UN CAOS... ROPA EN TODOS LADOS, POSTERS DE CHICAS DESNUDAS EN TODAS LAS PAREDES, CD'S TIRADOS POR LA CAMA...

ES UN AMANTE DEL HIP-HOP, LAS CHICAS DESPAMPANANTES, EL BALONCESTO Y LA PLAYSTATION ... TIENE 19 AÑOS.

ESTA ES CARLA TRUMAN, ALEGRE Y SENSIBLE... ES MUY LLORONA Y DEFIENDE A TOPE EL AMOR...

A SUS 17 AÑOS A VISTO MAS DE 52 SERIES DE TELENOVELAS...

ESO SIN CONTAR LOS 22 LIBROS DE ROMANCE QUE SE A LEÍDO

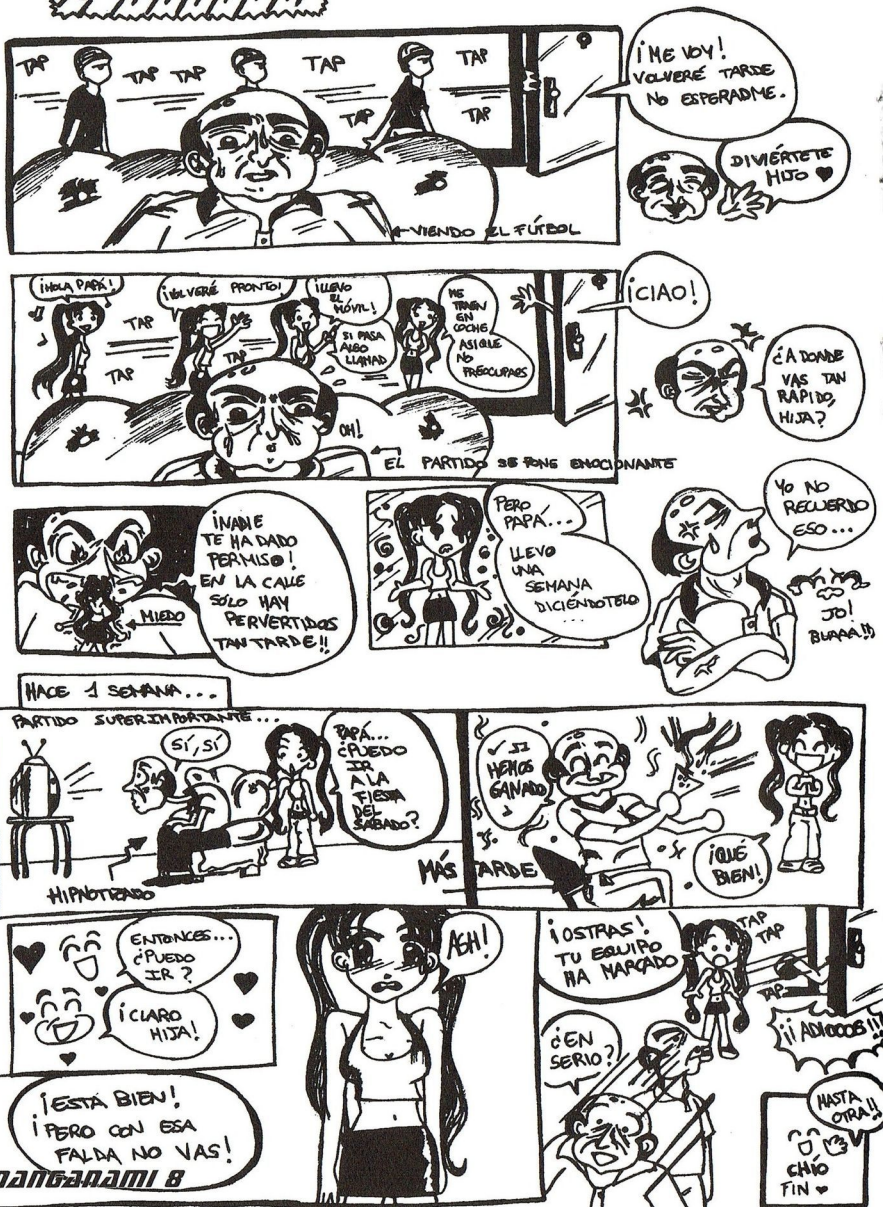
ES UN POCO BRUTA AL DEFENDER SUS IDEALES ...

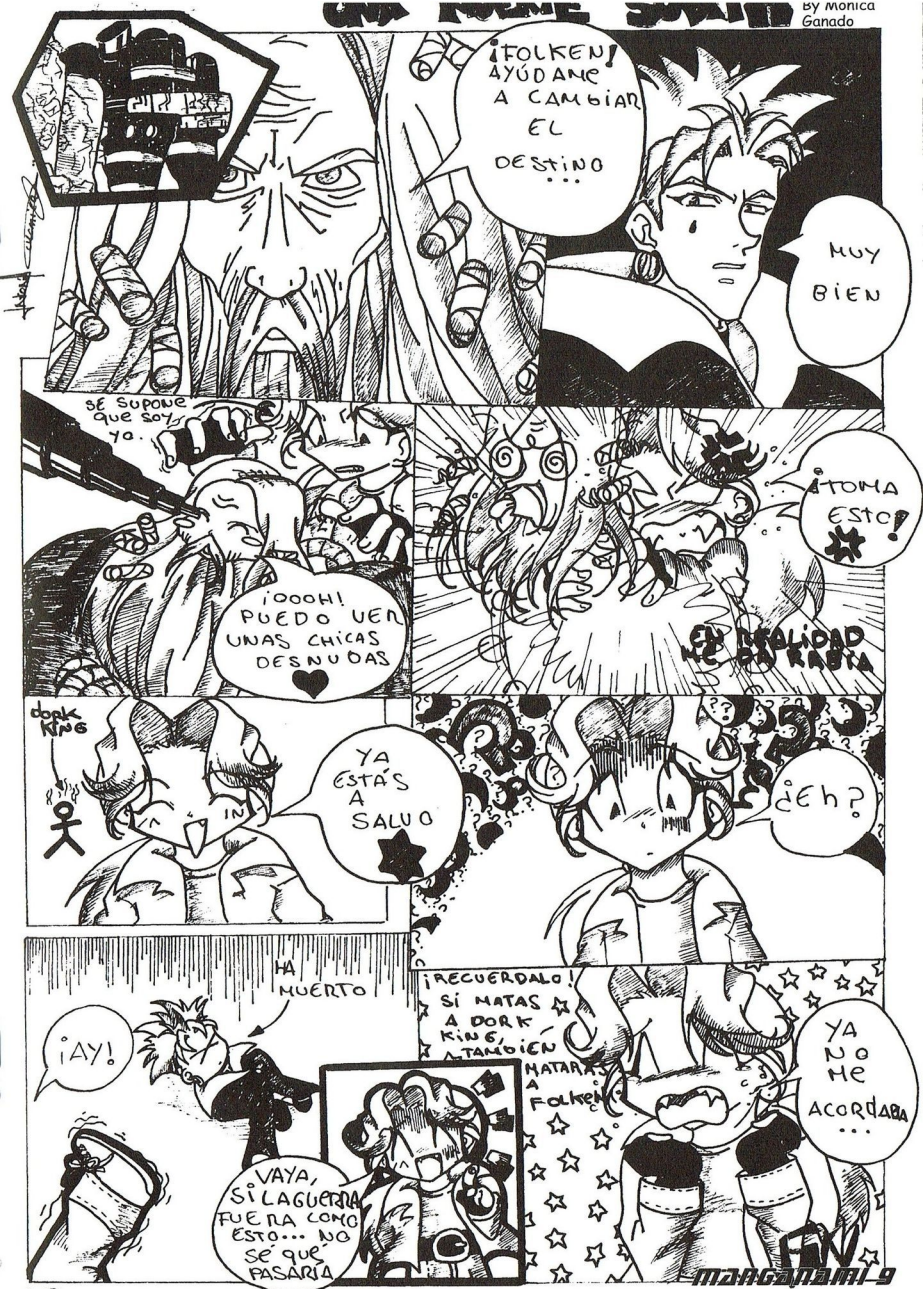
LE GUSTA IR DE COMPRAS, BAILAR, Y LOS CHICOS GUAPOS Y ROMÁNTICOS.

UNA VEZ PRESENTADOS LOS PERSONAJES OS DIRÉ DE QUE IRÁ...
ES SENCILLO...
MUY BONITO OLVIDARSE DE MÍ...
AH!
GRRRR!!
YA QUE ESTA CHICA ES UNA IRRESPONSABLE Y UNA DESPISTADA, ME PRESENTARÉ, SOY MAMÁ TRUMAN, MI NOMBRE ES KAREN Y ME ENCANTA COCINAR, LAS FLORES, PASEAR Y ESCUCHAR A JULIO IGLESIAS
SOY SENSIBLE
AMABLE
SOY LA HEROÍNA
SOY GUAPA
BIS
BIS
BIS
ESTE MANGA TRATA TEMAS COTIDIANOS... DESDE TEMAS MACHISTAS, HASTA TEMAS COMUNES DE LA CONVIVENCIA...
MUCHAS VECES OS SENTIRÉIS IDENTIFICADOS.

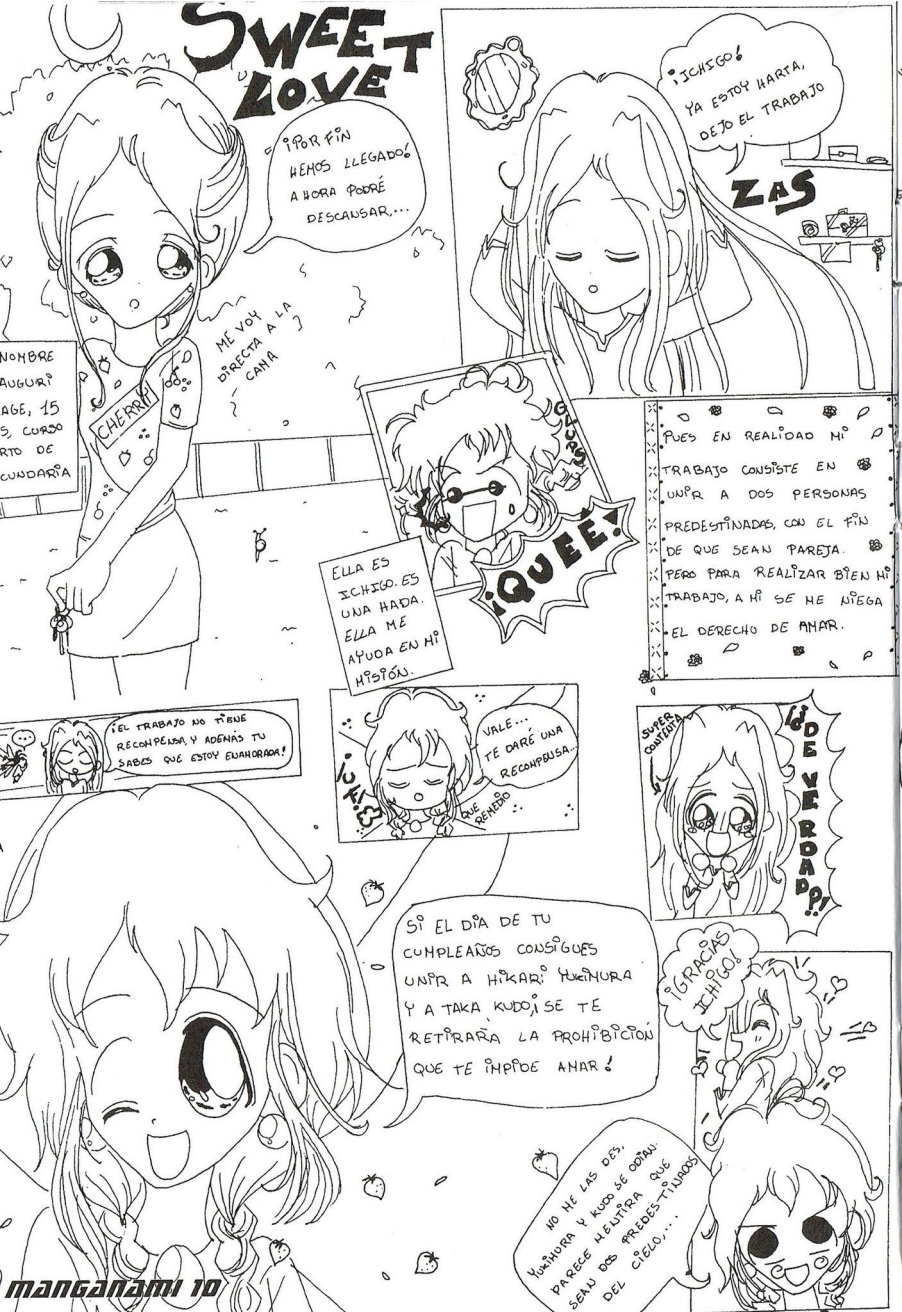
9. SÁBADO NOCHE

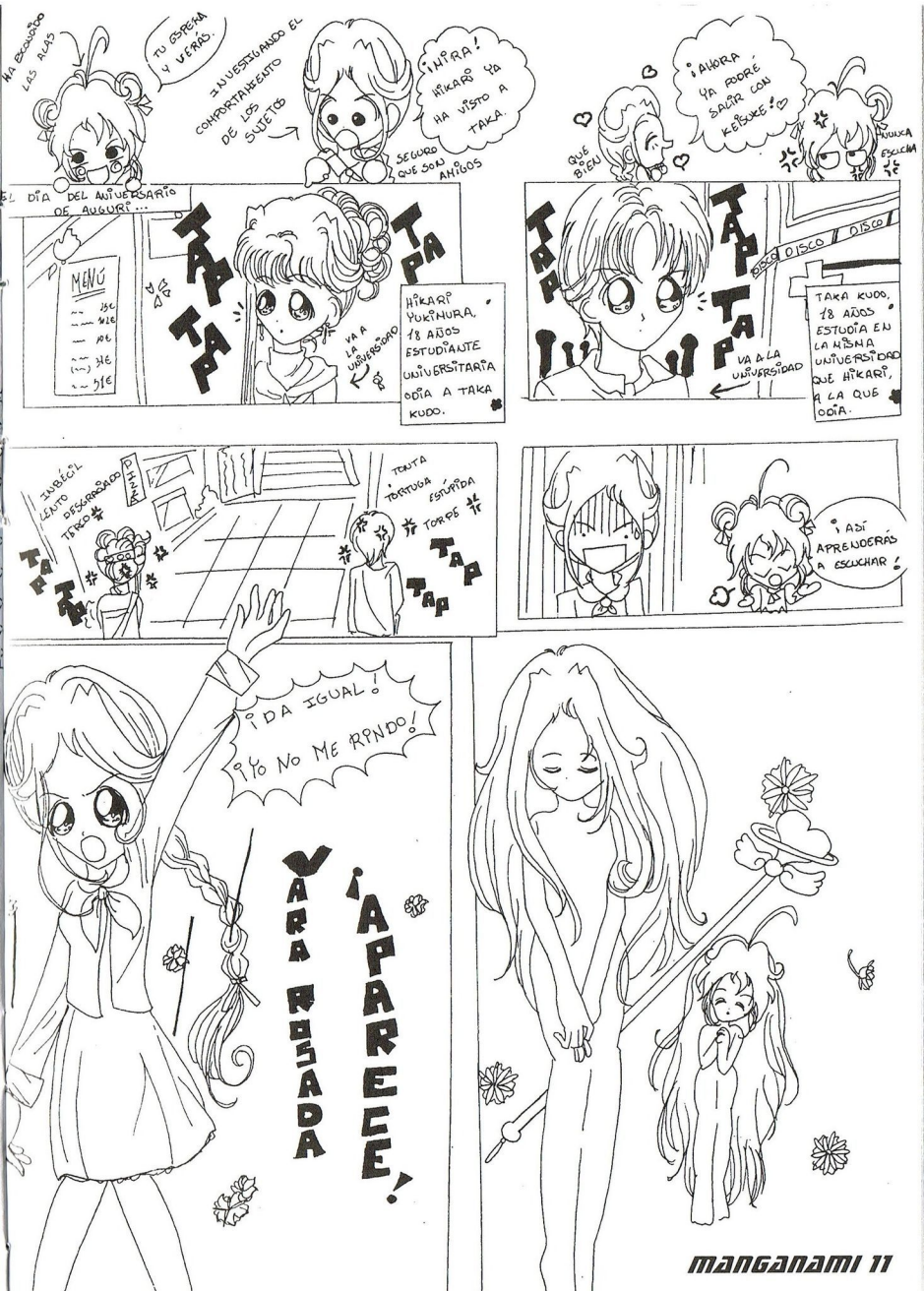
¡EL PADRE PROTESTÓN!





✡Quiero dedicarselo a todos mis amigos/as y a Minami.


SWEET LOVE
¡POR FIN HEMOS LLEGADO! AHORA PODRÉ DESCANSAR...
ME VOY DIRECTA A LA CAMA
CHERRY!
¡ICHIGO! YA ESTOY HARTA, DEJO EL TRABAJO
ZAS
¡QUÉ!
¡QUÉE!
ELLA ES ICHIGO. ES UNA HADA. ELLA ME AYUDA EN MI HISTORIA.
PUES EN REALIDAD MI TRABAJO CONSISTE EN UNIR A DOS PERSONAS PREDESTINADAS, CON EL FIN DE QUE SEAN PAREJA. PERO PARA REALIZAR BIEN MI TRABAJO, A MÍ SE ME NIEGA EL DERECHO DE AMAR.
¡EL TRABAJO NO TIENE RECOMPENSA, Y ADEMÁS TU SABES QUE ESTOY ENAMORADA!
¡UFF!
VALE... TE DARÉ UNA RECOMPENSA.
QUE REMEDIO
SUPER CONTENTA
¡¡DE VERDAD!!
SI EL DÍA DE TU CUMPLEAÑOS CONSIGUES UNIR A HIKARI YUKIMURA Y A TAKA KUDO, SE TE RETIRARÁ LA PROHIBICIÓN QUE TE IMPIDE AMAR!
¡GRACIAS ICHIGO!
NO ME LAS DES, YUKIMURA Y KUDO SE ODIAN, PARECE IMPOSIBLE QUE SEAN DOS PREDESTINADOS DEL CIELO,...

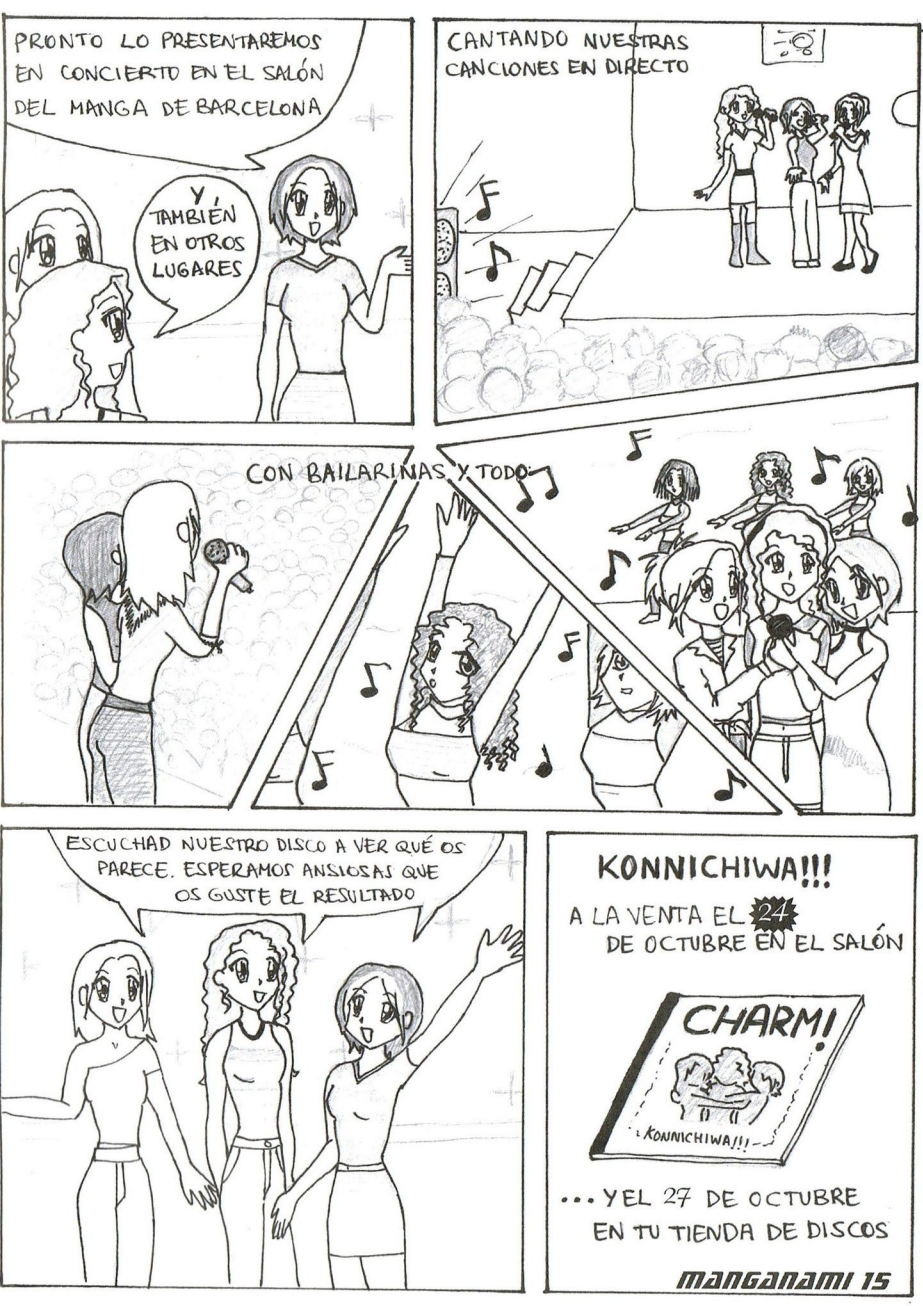

HA ESCUCHADO LAS ALAS
TU ESPERA Y VERÁS.
INVESTIGANDO EL COMPORTAMIENTO DE LOS SUJETOS
¡HIKARI! HIKARI YA HA VISTO A TAKA.
SEGURO QUE SON AMIGOS
¡AHORA YA PODRÉ SALIR CON KEISUKE! ♡
QUÉ BIEN
¡QUÉ ESCUCHA!
EL DÍA DEL ANIVERSARIO DE AUGURI...
MENÚ
TAP TAP TAP
HIKARI YUKIMURA, 18 AÑOS ESTUDIANTE UNIVERSITARIA ODIA A TAKA KUDO.
VA A LA UNIVERSIDAD
TAP TAP TAP
DISCO DISCO DISCO
TAKA KUDO, 18 AÑOS ESTUDIA EN LA MISMA UNIVERSIDAD QUE HIKARI, A LA QUE ODIA.
VA A LA UNIVERSIDAD
¡IMBÉCIL LENTO DESGRACIADO TERCO!
DHNG
TAP TAP TAP
TONTA TORTUGA ESTÚPIDA TORPE
TAP TAP TAP
¡ASÍ APRENDERÁS A ESCUCHAR!
¡DA IGUAL!
¡YO NO ME RINDO!
¡APARECE! YARA ROSADA

¡VAMOS ICHI-GO! TENEMOS A DOS CABEZOTAS PARA ULIR.
¡VALE!
HORDA DE CHER
JUAN JUAN
¿QUÉ? BUGUL-G
JUAN JUAN
EL BOCATA HA DESAPARECIDO
EN CLASE
EN EL PATIO
QUÉ DÁ TU BOLITO
POM
¡SON REALMENTE TONTOS!
¡PERO YO LO ARREGLARÉ!
¿QUERÍAS ALGO?
PUES SÍ
YUMI HACHIMURA ME HA PEDIDO QUE TE DE ESTO. ESTA VEZ LEELA POR FAVOR.
TOMA
LOVE
YUMI
EL PELOTAZO DE ANTES LE HA DEJADO SEÑAL.
NUESTRAS PELEAS EMPEZARON ASÍ.... YO TE DÍ UNA CARTA DE AMOR Y TU TE ENFADASTE MUCHO CONMIGO. PERO TU ACTITUD TAMBIÉN ME HIZO DAÑO A MÍ, SI YO NO TE GUSTABA ME PODRÍAS HABER DICHO QUE NO Y YA ESTÁ, NO HABÍA NECESIDAD DE GRITARME DE AQUELLA MANERA,...

¡¿AQUELLA CARTA ERA TUYA?!
¡PUES CLARO TONTO!
¡¿ENTONCES... ¿TE GUSTO?
SÍ
¡LO SIENTO! YO PENSABA QUE LA CARTA ERA DE OTRA,... Y, ME DABA RABIA PENSAR QUE YO NO TE IMPORTABA NADA. ¡PERDONA!
¡¿EH!? PERO... ¡AUN NO HE HECHO A LA IDEA!
¿SOMOS NOVIOS?
¡ESPERA!
¡PAF!
PUES YO YA NO TENGO NADA QUE HACER.
¡¿EH?
¿PASA ALGO?
TAP TAP TAP
ME VOY CON KEISUKE
NO HAS LLEVADO A CABO TU MISIÓN.
¡¿COMO QUE NO?!
TU NO HAS HECHO NADA, ELLOS SOLOS SE HAN ENTENDIDO, SI NO HACES NADA NO MERECES RECOMPENSA.
REACCIÓN RAPIDA
¡NO TIENE REMEDIO!
PUES EL AÑO QUE VIENE LO VOLVERÉ A INTENTAR
KEISUKE Y YO SERENOS NOVIOS, ¡YA VERÁS!
SE HA QUEDADO DE PIEDRA
FRÍO VIENTO
By: ©MPalacios
MANGANAMI 13

charm!

Por Thais


PRONTO LO PRESENTAREMOS EN CONCIERTO EN EL SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA
Y, TAMBIÉN EN OTROS LUGARES
CANTANDO NUESTRAS CANCIONES EN DIRECTO
CON BAILARINAS Y TODO.
ESCUCHAD NUESTRO DISCO A VER QUÉ OS PARECE. ESPERAMOS ANSIOSAS QUE OS GUSTE EL RESULTADO
KONNICHIWA!!!
A LA VENTA EL 24 DE OCTUBRE EN EL SALÓN
CHARM!
KONNICHIWA!!!
... Y EL 27 DE OCTUBRE EN TU TIENDA DE DISCOS

MUY IMPORTANTE

Como siempre, os recordamos los requisitos que deben cumplir vuestros trabajos para optar a ser publicados. Sólo, y repito, SÓLO publicaremos los trabajos recibidos que más o menos cumplan las siguientes condiciones:

· Ser cortos, nada de tochos de veinte páginas que para colmo terminan en continuará. Si mandáis algo de una página es casi seguro que saldrá publicado, mientras que si mandáis un cómic de seis es muy poco probable que sea elegido (ni que decir tiene los que tengan más de seis páginas, aunque alguna vez puede que publiquemos alguna (si es muy buena o si la ocasión lo requiere)). Lo ideal es que como mucho tenga cuatro páginas, si tiene menos mejor. Y, evidentemente, que sea una historia inteligible y autoconclusiva (aconsejamos que antes de enviarla se la deis a leer a algún amigo/a (o varios/as) para que os sirva de examen). También se recomienda que hagáis las historias universales y comprensibles, ya que un cómic lleno de chistes privados y de amigos del autor como protagonistas es difícil que sea publicado.

· Ya que estamos con la comprensión, sólo se publicarán las historias recibidas en español. Ya sé que Minami llega a muchos países, pero un cómic en portugués o francés es inviable, y ya ni os digo uno en algún dialecto autonómico raro. También se agradecería que los textos se escribieran con mayúsculas claras, que algunos cómics parecen jeroglíficos. A gusto de cada cual el revisar las faltas de ortografía y por tanto no quedar como un analfabeto cuando te lean las decenas de miles de lectores que tiene Minami (y no, no es ningún farol).

· Sería de agradecer que no doblaseis mucho los cómics, es decir, que los mandaseis en un sobre grande, que luego los doblados quedan fatal.

· Se pueden enviar cómics picantes o incluso eróticos, pero NO pornográficos, no podemos publicar material demasiado fuerte. Por supuesto la temática es libre.

· No se devuelven trabajos, así que os recomendamos no enviar originales (o al menos que os hagáis una copia para vosotros). Eso sí, las fotocopias que enviéis que sean de una mínima calidad (y en vista de que pese a este consejo seguís enviando fotocopias de las de a duro el kilo, recomendamos repasar los negros sobre la copia que si no queda fatal). Además, el tamaño es A4, ni mayor ni menor. Atentos a esto porque cualquier cosa que nos llegue mayor de dicho A4 se va directamente al cubo del papel para reciclar, ya sea un cómic, una ilustración o lo que sea.

· A vuestra elección queda enviar un teléfono de contacto, es algo que sirve, por ejemplo, para avisar a alguien de si su cómic se va a publicar o no y por qué, así puedes saber que a lo mejor tu manga es demasiado "fuerte", pero que si envías algo más suave se publica. O que tu trabajo ha gustado mucho y que mandes más...

· Recordad que si trabajáis con ordenador podéis enviarnos directamente vuestros trabajos en diskette, ZIP o CD, y así saldrán con más calidad (pues nos ahorramos las pérdidas que se producen primero al imprimir y después al escanear). Eso sí, cuidad el tamaño y la resolución, ¡mínimo A5 a 250 dpis, y si son 300 o un A4 mejor!

· Tened en cuenta que hay números de página que tapan parte del dibujo, así que intentad que por esas zonas no haya nada demasiado importante.

Y ya, si más o menos cumplís estas normas y vuestros trabajos tienen un mínimo de calidad serán publicados en Minami - Manganami, así que enviadlos sin demora a:

MINAMI - MANGANAMI
PASAJE MERCURIO S/N, NAVE 12
08940 CORNELLÁ DE LLOBREGAT (BCN)

Manganami es un suplemento gratuito de la revista Minami, prohibida su venta por separado.